Inhaltsverzeichnis

	Die Autoren	1
	Vorwort	2
1.	**Bevor es losgeht**	**4**
1.1	Die Bezeichnungen der Schalter	4
1.2	Name eingeben	5
1.3	Sprache einstellen	8
1.4	Direct Access	8
1.5	Der „EXIT”-Schalter	10
1.6	Das Hauptdisplay („MAIN“)	11
1.7	INITIAL TOUCH (Anschlagdynamik)	13
1.8	Parameter Lock	16
2.	**Spielen mit Styles**	**19**
2.1	STYLES auswählen: Schnell, bequem, direkt!	19
2.2	BALANCE: Die Lautstärken	25
2.3	SPLIT: Die Tastatur aufteilen	26
2.4	CHORD FINGERING: Akkorde begreifen	28
2.5	AI FINGERED: Bessere Bässe	29
2.6	FINGERED: Melodien mit links	33
2.7	SYNC: Synchron starten und stoppen	33
2.8	STYLE SETTING: Weitere Freiheiten	34
2.9	OTS: Immer auf der sicheren Seite!	37
2.10	OTS LINK: A1 – B2 – C3 – D4	43
2.11	TEMPO: Schläge pro Minute!	44
2.12	Pro – Session: Styles von farbig bis bunt!	47
3.	**Voices**	**49**
3.1	Voices und Parts	49
3.2	Voices auswählen	51
3.3	VOICE SET	53
3.4	POLY - MONO und Portamento	56
3.5	Harmony/Echo	57
3.6	Die digitalen Signalprozessoren (DSP)	65
3.7	USER Voices	67
4.	**Die Organ Flutes: Zugriegel**	**74**
4.1	Auswählen der Zugriegel-Orgel	74

4.2	Bearbeiten der Zugriegel-Orgel	75
4.3	Abspeichern der „eigenen“ Zugriegel-Orgel	77
4.4	Effekte und Fuß-Schalter einsetzen	79
5.	**Der Music Finder**	**82**
5.1	Grundlagen und Sortierkriterien	82
5.2	Auswählen eines Music Finder-Eintrags	84
5.3	Die Favoriten-Liste	86
5.4	Die Suchfunktion	87
5.5	Music Finder-Einträge bearbeiten	91
5.6	Einen neuen Eintrag erzeugen	93
5.7	Music Finder-Einträge löschen	94
5.8	Datenverwaltung	94
5.9	Liste der KEYWORDS	98
6.	**Registrierungen (Registration Memory)**	**99**
6.1	Eine Registrierung erzeugen	99
6.2	Registrierungen benennen	102
6.3	Registrierungen auf einem der Laufwerke abspeichern	105
6.4	Registrierungen wieder aufrufen	106
6.5	Die FREEZE-Funktion	109
6.6	Registrierungen mit dem Fuß umschalten	111
7.	**Spielen mit MIDI-Files (Songs)**	**115**
7.1	Einen Song auswählen	115
7.2	SONG CONTROL – Kontrolle über das MIDI-File	117
7.3	Karaoke – Text vergessen gibt’s nicht	118
7.4	Score – Noten plus Dirigent	120
7.5	Songspuren ein- und ausschalten	121
7.6	Die richtige Ordnung – Überblick behalten	122
7.7	Die Guide-Funktion – Übung macht den Meister	123
7.8	SONG SETTING	124
7.9	„With a little help from my …“ – Performance Assistant	125
7.10	SONG AUTO REVOICE	126
7.11	Song und Style gleichzeitig spielen	127
7.12	Einen Song aufnehmen	127
8.	**Multi Pad: Drück mich!**	**128**
8.1	REPEAT und CHORD MATCH	128
8.2	Der MULTI PAD CREATOR – eigene Pads!	129
8.3	Neue MULTI PAD Bänke zusammenstellen	131

9. MIXING CONSOLE: Das Mischpult 132
9.1 Allgemeine Bedienung 132
9.2 VOLUME: Lautstärken der Parts einstellen 135
9.3 PANPOT: Von links bis rechts 136
9.4 VOICE: Neue Sounds zuordnen 136
9.5 FILTER: hell - dunkel 137
9.6 TRANSPOSE: Transponieren 138
9.7 PORTAMENTO: Gleitende Tonhöhen 141
9.8 PITCH BEND RANGE: Tonhöhen verbiegen 142
9.9 OCTAVE: Von Bass bis Piccolo 142
9.10 TUNING: Die Feinstimmung 142
9.11 EFFECT: Digitale Signal-Prozessoren 143
9.12 EQ: Die digitalen Equalizer 150

10. Das Mikrophon (nur PSR-3000) 153
10.1 Welches ist das richtige Mikrophon? 153
10.2 Das Mikrophon richtig aussteuern 154
10.3 Effekte einsetzen 155
10.4 VOCAL HARMONY 156
10.5 Das MICROPHONE SETTING 159
10.6 Das TALK SETTING 163
10.7 Mikrophon-Einstellungen abspeichern 164

11. Digital Recording 166
11.1 Styles bearbeiten 167
11.2 Re-Mix: Einen Style neu abmischen 173
11.3 GROOVE: Den Rhythmus des Styles verändern 176
11.4 DYNAMICS: Betonungen im Style setzen 178
11.5 Einzelne Parts des Styles löschen 179
11.6 Ein neues Preset-Tempo einstellen 180
11.7 Neue Styles: Parameter 181

12. MIDI 183
12.1 MIDI-Templates auswählen 183
12.2 MIDI-Templates editieren 184

13. USB: Der universelle Bus 188
13.1 USB-TO-HOST: Zum Computer 188
13.2 USB-TO-DEVICE: Zu einem Speichergerät 189
13.3 USB-TO-DEVICE: Zum Internet 192

14. Data Management: Files & Folders 193
14.1 Wichtige Begriffe 193
14.2 Cut / Copy – Paste: Mit Files umgehen 196
14.3 Ordner 198
14.4 Die (roten) Funktionen im Überblick 199
14.5 Media: Property und Format 200
14.6 SYSTEM RESET: Alles „wie neu“ 201

15. IDC: Internet Direct Connection 202

16. DMN: Digital Music Notebook 205

17. Glossar 207

Die Autoren

Reinhold Pöhnl, geb. 1959 in Schwandorf i. Bay.,

ist schon seit Jahren als Experte auf dem Gebiet digitaler Tasteninstrumente bekannt. Seit den Anfängen der Yamaha-Keyboards ist der Musiker und Komponist in den Entwicklungsprozess der neuen Modelle involviert. Sein technisches Verständnis der Begleitautomatik und seine musikalische Kreativität im Bereich der Style- und MIDI-File-Programmierung haben maßgeblich zum Erfolg vieler Instrumente beigetragen. Reinhold Pöhnl ist auch Mitautor der Praxisbücher für die Instrumente PSR-8000, PSR-9000 und TYROS. Er hat viele Artikel und Beiträge zum Thema elektronische Musikinstrumente veröffentlicht. Sein jüngstes Buch „Styles & Patterns“ gilt bereits als Standardwerk zum Thema Begleitautomatik.

Joachim Wolf, geb. 1970 in Freiburg i. Breisgau

ist mehrfacher Preisträger internationaler Musikwettbewerbe. Seine Schwerpunkte sind die Bühnenpräsentation, die Leitung von Workshops und Seminaren für digitale Tasteninstrumente sowie die musikalische Gestaltung von Styles, MIDI-Files und Registrierungen. Die kompetente Arbeit des Künstlers ist in vielen Keyboard-Modellen zu erkennen. Als professioneller Musiker ist Joachim Wolf bei etwa 180 Live-Auftritten pro Jahr sehr erfolgreich. Sein Talent öffnete ihm dabei schon manche Tür zu Fernseh- und Rundfunkproduktionen. Er war ebenfalls Mitautor des PSR-8000- und des TYROS- Praxisbuchs.

Das Team

Die beiden Autoren arbeiten seit vielen Jahren erfolgreich zusammen. Ihre Projekte und Auftritte führen sie immer wieder in alle Welt: Nach Japan, in die USA, nach Mexiko, die Vereinigten Arabischen Emirate und natürlich in viele europäische Länder, von Ungarn bis Portugal. Das Leistungsspektrum der beiden Ausnahmemusiker ergänzt sich blendend und deckt die ganze Bandbreite der keyboardorientierten Musikszene ab. Wir sind deshalb sehr glücklich, dass wir Reinhold Pöhnl und Joachim Wolf als Autoren für dieses Buch gewinnen konnten.

Vorwort

Liebe Keyboardspieler und Musikliebhaber (die Damen und die Herren!),
verehrte Leserinnen und Leser,

herzlichen Dank, dass Sie sich für dieses Praxisbuch entschieden haben.
Mit vielen Beispielen, Tipps und Hinweisen aus der Praxis werden Sie Ihr PSR-3000 oder PSR-1500 besser kennen lernen – und noch mehr Spaß und Freude haben!

Kein Kriminalroman

Dieses Praxisbuch ist kein lineares Buch. Das bedeutet: Sie müssen die Kapitel nicht streng der Reihe nach durcharbeiten. Jedes Kapitel kann auch als eigenständige Lektion gelesen und verstanden werden. Sie verderben sich nicht den Spaß - im Gegensatz zu einem Krimi - wenn Sie das letzte Kapitel als erstes anschauen.
Dennoch legen wir Ihnen zur Einführung die Kapitel „1. Bevor es losgeht“, sowie „14. „Data Management“ ans Herz. Die Bedienung der verschiedenen Funktionen ist stets ähnlich aufgebaut, das Display spielt eine zentrale Rolle. Ein MIDI-File zu kopieren geht genau so vor sich, wie das Kopieren eines Styles. Die Benennung eines neuen MultiPads erfolgt mit den gleichen Schritten wie die Eingabe eines neuen Namens für eine Registrierung. Sie werden dieses durchgängige Konzept schnell schätzen und lieben lernen. Im Kapitel 14 finden Sie viele dieser grundlegenden Bedienschritte.

Fremdwörter und Daten-Liste

Fremdwörter sind bei einem modernen Keyboard unumgänglich.
Die klassische Musik spricht italienisch – in der Pop-Musik haben sich vor allem englische Ausdrücke durchgesetzt.
Wir haben dem vielfachen Wunsch nach einer Liste der Fremdwörter und Fachbegriffe entsprochen. Sie finden dieses Glossar am Ende des Buchs. Wichtige Begriffe werden schon innerhalb der einzelnen Kapitel jeweils im Zusammenhang erklärt.
Wir verweisen gelegentlich auf die „PSR-3000/1500 DATA LIST“, die im Lieferumfang der Instrumente enthalten ist. Trockene Bedienungsanleitungen erfreuen sich keiner großen Beliebtheit, das ist klar. Im Falle der „DATA LIST“ raten wir jedoch mit einem Augenzwinkern: „Keine Angst vorm reinschauen!“: es lohnt sich! Allein die Liste der „DIRECT ACCESS“-Kombinationen macht die Bedienung des Instruments viel schneller und bequemer! Ein Textmarker leistet gute Dienste, um oft benötigte Informationen schnell aufzufinden.

Ein Buch für zwei Instrumente

PSR-3000 und PSR-1500 sind zwei verschiedene Instrumente, und sie unterscheiden sich folglich sowohl im Klang als auch in der technischen Ausstattung. Das PSR-3000 etwa bietet Mega-Voices - das kleinere PSR-1500 aber nicht! Der USER-Speicher des PSR-3000 ist mehr als doppelt so groß wie beim PSR-1500. (Eine Übersicht der Unterschiede und Gemeinsamkeiten der beiden Instrumente finden Sie auf den Seiten 211 und 212 der Bedienungsanleitung.)

Für den Einsatz und das Verständnis der musikalischen Möglichkeiten sind diese Unterschiede aber nicht von Bedeutung. Zur Auswahl eines Styles am PSR-3000 sind die gleichen Knöpfe zu drücken wie am PSR-1500 – auch wenn die Anzahl der Styles beim PSR-3000 größer ist. Die Bedienung der Funktionen, die beiden Instrumenten gemeinsam ist, erfolgt auch auf beiden Instrumenten auf die gleiche Art und Weise.

Wir wünschen Ihnen beim Lesen dieses Buchs viel Spaß, viel Erfolg und viele „Ah – so einfach ist das! – Erlebnisse“!

Mit musikalischen Grüssen,

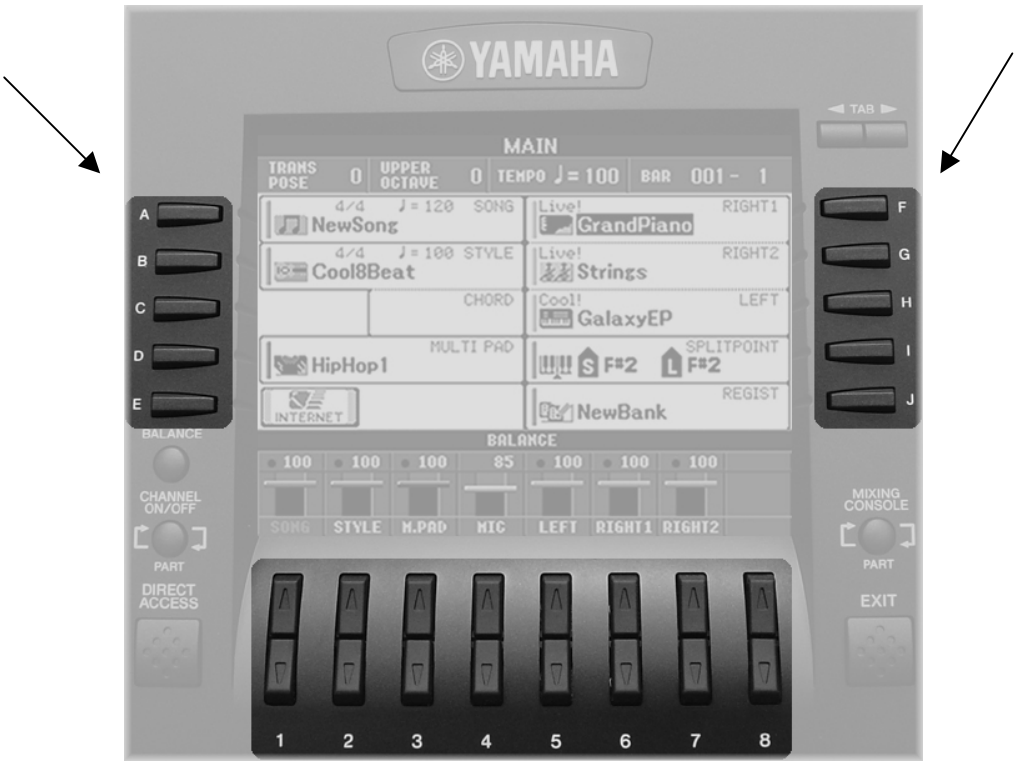
Reinhold Pöhnl und Joachim Wolf

1. Bevor es losgeht

Bevor Sie mit dem Durcharbeiten der verschiedenen Kapitel beginnen, sollten Sie sich mit einigen wichtigen Schaltern und deren Bezeichnungen vertraut machen. Die Kenntnis der Schalter ist eine der wichtigsten Grundlagen für einen sicheren Umgang mit Ihrem PSR-1500 bzw. PSR-3000.

1.1 Die Bezeichnungen der Schalter

Zu beiden Seiten des Displays befinden sich die Schalter „A“ bis „J“:



Die Schalterpaare unterhalb des Displays bezeichnen wir mit „1 oben bzw. unten“, „2 oben, bzw. unten“ usw.

Die Funktionen der Schalter hängen von der aktuellen Anzeige im Display ab. Die Bedeutung dieser Schalter ist also nicht starr festgelegt, sondern wird durch die Software des Keyboards gesteuert und im Display dargestellt.

RESET

Bei den meisten Funktionen und Parametern, die über die Schalterpaare „1 bis 8“ bearbeitet werden, führt das gleichzeitige Drücken eines Schalterpaares zu einem „RESET“. D.h., der ursprüngliche Wert eines Parameters wird wieder aufgerufen. Dies kann entweder die Werkseinstellung sein oder der Wert einer zuvor abgespeicherten eigenen Einstellung.

Beispiel: Verringern Sie die Lautstärke eines Styles (Ausgangswert 100), indem Sie den Schalter „2 unten“ drücken. Beobachten Sie, wie sich der Wert im Display verändert. Drücken Sie „2 oben“ und „2 unten“ gleichzeitig: Der Presetwert (100) wird wieder hergestellt.

Mit den Schaltern „TAB“ (rechts oben, neben dem Display) werden verschiedene Seiten innerhalb des Displays „aufgeschlagen“. Die Pfeile der beiden Schalter zeigen die Richtung an, in die Sie durch das Display „blättern“.

Das Datenrad bildet zusammen mit „ENTER“ ein sehr hilfreiches Duo. Mit dem Datenrad werden beispielsweise Styles, Songs (MIDI-Files), Klangfarben (Voices) oder Music Finder-Einträge vorgewählt. Diese werden erst dann tatsächlich aufgerufen, wenn mit „ENTER“ bestätigt wird. In der Praxis ist dies sehr vorteilhaft, um beispielsweise, während eines laufenden Songs, bereits ein wenig im Repertoire zu „blättern“.

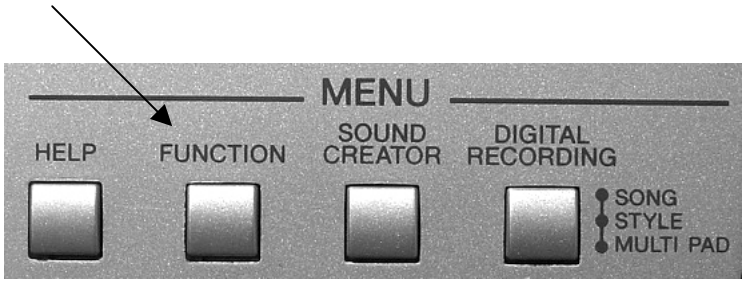
Auch bei der Werteänderung verschiedenster Parameter ist das Datenrad eine gute und schnelle Hilfe.

1.2 Name eingeben

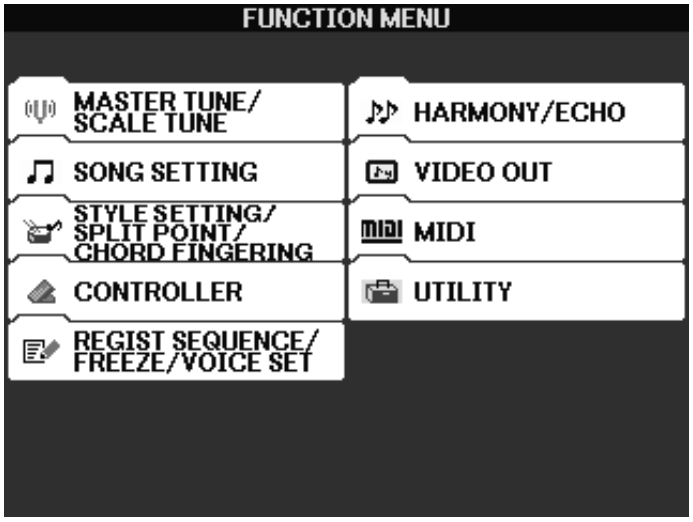
Sie können Ihren Namen im Keyboard eingeben. Dieser wird im „System SetUp“ gespeichert und jeweils beim Einschalten des Instruments angezeigt.

Gehen Sie zum Eingeben Ihres Namens wie folgt vor:

Drücken Sie den Schalter „FUNCTION“. Dieser befindet sich innerhalb des Bereichs „MENU“, auf der rechten Seite des Bedienfelds.

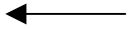


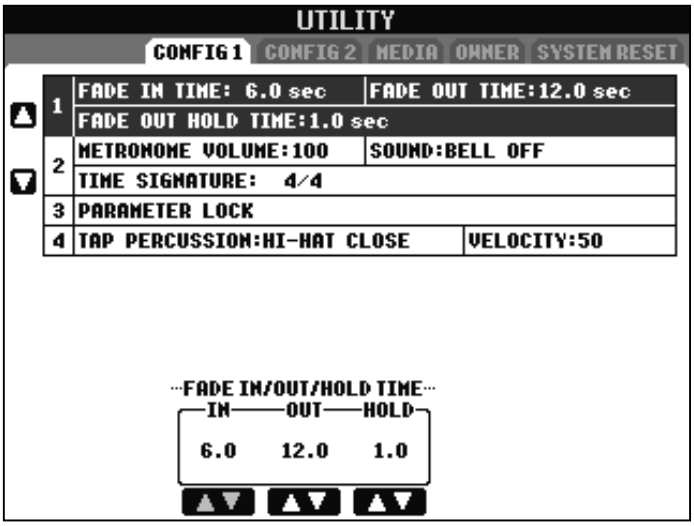
Es erscheint folgendes Display:



Dies ist die oberste Ebene des „FUNCTION MENUs“

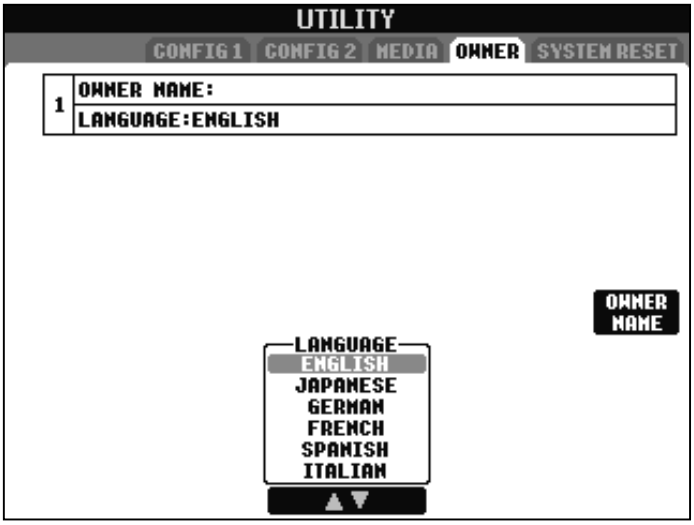
Drücken Sie den Schalter „I“, „UTILITY“ rechts neben dem Display:



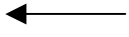


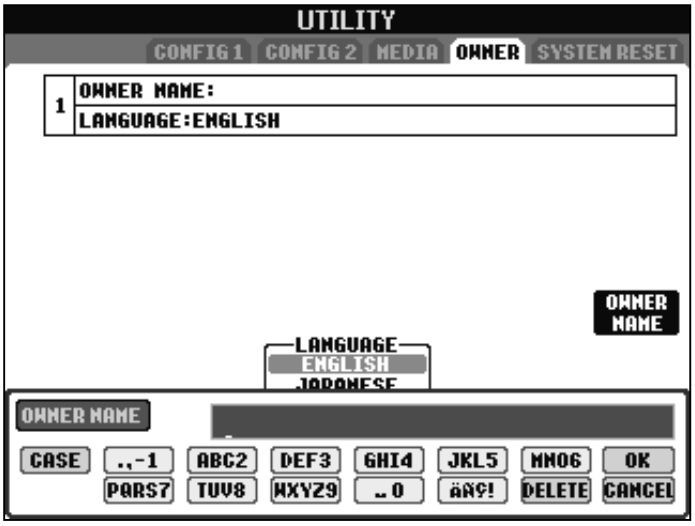
Dies ist die zweite Ebene des „FUNCTION MENUs“. Sie trägt die Überschrift „UTILITY“. Hier werden „nützliche“ („utility“) Einstellungen vorgenommen und Funktionen ausgeführt.

Drücken Sie die Schalter „TAB“, rechts oben neben dem Displays, um auf die Menü-Seite „OWNER“ zu gelangen. Diese sieht wie folgt aus:



Drücken Sie den Schalter „I“, „OWNER NAME“, um Ihren Namen einzugeben. („OWNER NAME“ heisst auf Deutsch „Name des Besitzers“.) Es erscheint folgende Display-Seite:





Der sogenannte „Cursor“ (kleiner waagrechter Strich) zeigt die Position, an der ein Buchstabe oder Zeichen eingegeben werden kann.

Mit den Schaltern 1 bis 8, unterhalb des Displays, können Sie Buchstaben und Zeichen zur Namenseingabe auswählen und setzen. Einem Handy gleich, ruft ein Schalter mehrere Buchstaben bzw. Zeichen auf. Beim erstmaligen Drücken des Schalters „3 oben“ setzen Sie ein „A“. Drücken Sie ein weiteres Mal, setzen Sie ein „B“ usw. Beim vierten Drücken wiederholt sich die Reihe der Buchstaben. Sobald Sie den Schalter einer anderen Buchstabengruppe drücken, wird ein weiterer Buchstabe neben den ersten gesetzt.

Benötigen Sie zwei Buchstaben einer Gruppe nebeneinander (z.B. BA...), so setzen Sie zunächst den Buchstaben „B“. Anschliessend bewegen Sie den Cursor, durch Drehen des Datenrads im Uhrzeigersinn, an die nächste (noch freie) Position. Geben Sie nun den Buchstaben „A“ ein.

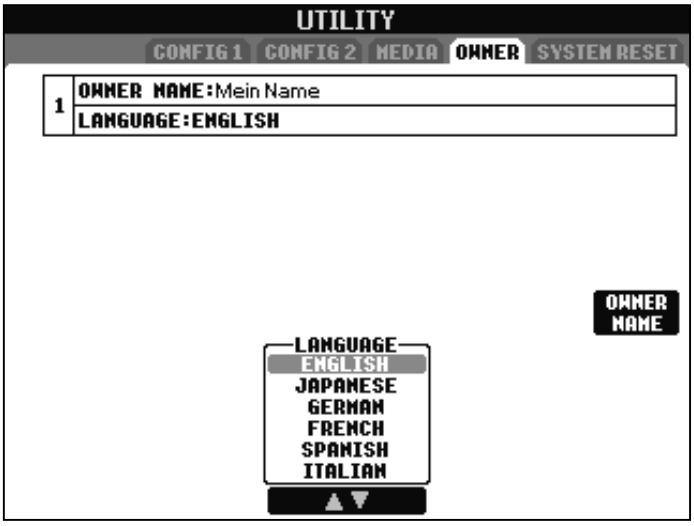
Mit dem Schalter „1 oben“ („CASE“) schalten Sie zwischen Groß- und Kleinschreibweise um.

Sonderzeichen: Drücken Sie den Schalter „6 unten“. Wählen Sie mit dem Datenrad das gewünschte Zeichen. Bestätigen Sie mit „ENTER“.

Leerzeichen: Drücken Sie den Schalter „5 unten“ einmal, um ein Leerzeichen einzufügen.

Durch Drehen am Datenrad werden die einzelnen Positionen bereits geschriebener Buchstaben oder Zeichen mit dem Cursor „angefahren“. Auf diese Weise lassen sich nachträglich Buchstaben oder Zeichen zwischendrin einfügen. Durch Drücken des Schalters „7 unten“ werden Buchstaben und Zeichen wieder gelöscht. Halten Sie den Schalter „7 unten“ eine Weile gedrückt, um alle Buchstaben und Zeichen auf einmal zu löschen.

Wenn alle Buchstaben und Zeichen richtig eingegeben sind, drücken Sie den Schalter „8 oben“ („OK“). Der Name wird nun gespeichert.



„Mein Name“ wird nun in der oberen Zeile des Displays angezeigt.

1.3 Sprache einstellen

Nun zur Spracheinstellung: Drücken Sie innerhalb des oben gezeigten Displays den Schalter „4 oder 5 oben bzw. unten“. In unserem Fall ist die gewünschte Sprache „GERMAN“, also „DEUTSCH“.

Viele Informationen und Anweisungen im Display, sowie „Hilfe-Texte“ erscheinen nun auf Deutsch.

Eine weitere schnelle Möglichkeit:

Drücken Sie den Schalter „HELP“ im Bereich „MENU“. Stellen Sie mit den Schaltern „6 und 7 oben bzw. unten“ die gewünschte Sprache ein.

1.4 DIRECT ACCESS

Die Eingabe des Namens hat gezeigt, dass einige Handgriffe nötig sind, um eine gewünschte Einstellung vorzunehmen. Der Weg zur Menü-Seite „OWNER“ war recht aufwendig. Eine zeitsparende Abkürzung wäre in diesem Fall recht hilfreich.

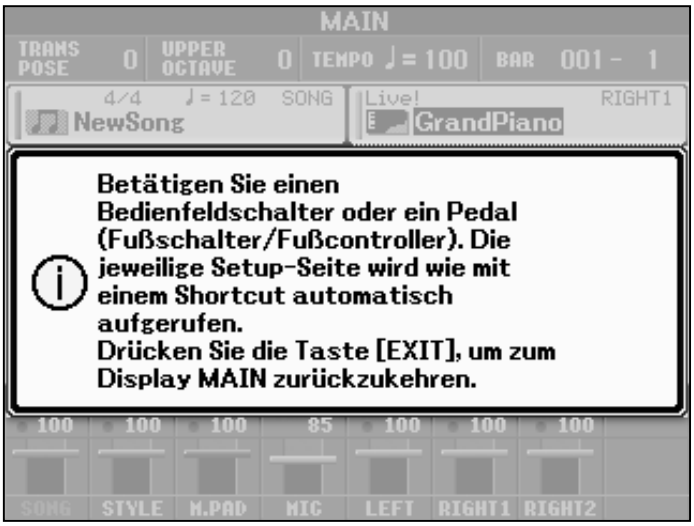
Direkter Zugriff spart Zeit

Diesen Wunsch erfüllt uns das PSR-1500 bzw. PSR-3000 prompt:
Links unterhalb des Displays, befindet sich der Schalter „DIRECT ACCESS“. Ins Deutsche übersetzt bedeutet „DIRECT ACCESS“ direkter Zugriff. Der Name ist Programm: „DIRECT ACCESS“ bringt Sie „direkt“ zur gewünschten Display-Seite. Der (Um)Weg über viele Menü-Seiten entfällt.

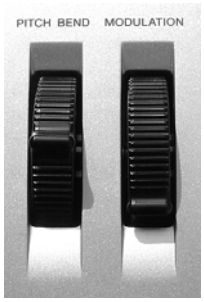
Dies geschieht stets nach folgendem Prinzip:

„DIRECT ACCESS“ drücken.

Es erscheint folgende Information:



Entsprechenden zweiten Schalter auf dem Bedienfeld oder Fuß-Schalter drücken.

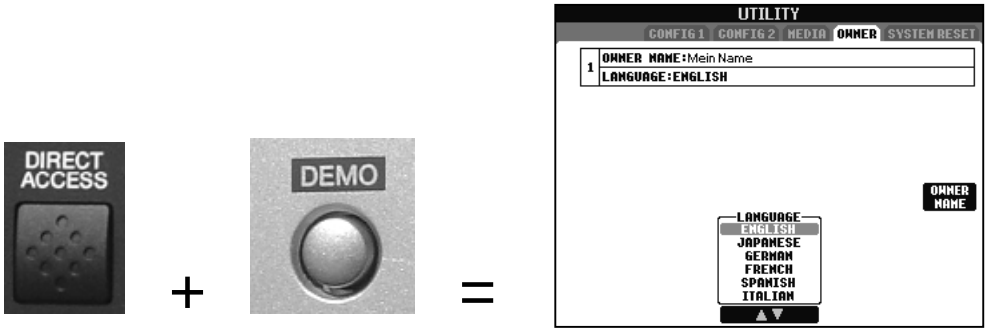


(Auch das Bewegen eines der beiden Räder links neben der Tastatur ist möglich)

Wann immer möglich werden wir innerhalb der einzelnen Kapitel auf „DIRECT ACCESS“ zurückgreifen.

Lassen Sie uns zur Übung noch einmal auf die Seite „OWNER“ springen:

1.) „DIRECT ACCESS“ drücken.
2.) Den Schalter „DEMO”, ganz links auf dem Bedienfeld drücken.
Voilà!



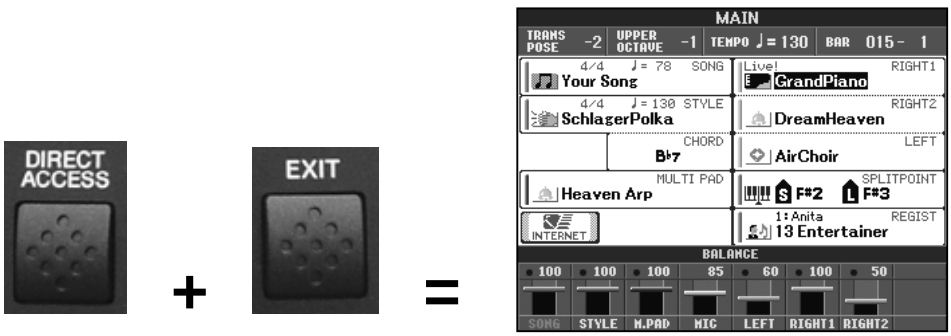
Tipp: Die Liste aller Abkürzungen finden Sie in der „Data List“ auf den Seiten 22 und 23.

1.5 Der „EXIT”-Schalter

Beim Pfad zur Display-Seite „OWNER“ sind wir bei jedem Bedienschritt eine Ebene tiefer ins Menü vorgedrungen. Mit „EXIT“ (rechts unterhalb des Displays) wären wir die einzelnen Schritte wieder zurückgegangen.

Unabhängig davon, welche Ebene im Display gerade dargestellt wird, gelangen Sie mit „EXIT“ nämlich immer in die nächst höhere Ebene, bzw. das vorangegangene Display. Probieren Sie es bitte aus!

Tipp: Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und „EXIT“, so gelangen Sie von jeder Ebene der Untermenüs sofort zum Haupt-Display („MAIN“) zurück.



1.6 Das Hauptdisplay („MAIN“)

In unserem Beispiel zeigt das MAIN-Display folgende Informationen:

Obere Zeile:

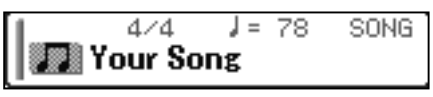
Der Wert „-2“ bedeutet: Jede gespielte Note erklingt, transponiert um zwei Halbtöne, tiefer. (Spiele D, höre C.)

Der Wert „-1“ bedeutet: Die gesamte Tastatur erklingt eine Oktave tiefer. (Spiele C3, höre C2.) Bei eingeschalteter Begleitautomatik und/oder „LEFT VOICE“ betrifft dies nur den oberen Tastaturbereich.

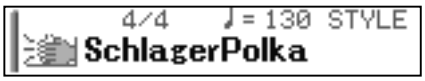
Tempo zeigt bei laufendem Song (MIDI-File) dessen Tempo und andernfalls (wie in unserem Beispiel) das Tempo des aktuell gewählten Styles.

„BAR“ zeigt jeweils die zeitliche Position des Styles bzw. Songs. In unserem Fall ist dies: Takt 15, Zählzeit 1.

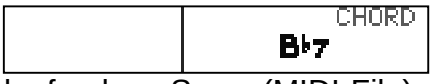
Linke Hälfte:



Neben dem Schalter „A“ sehen Sie den aktuellen Songnamen: „Your Song“, die Taktart (4/4) und das Tempo des Songs (78 Viertelschläge pro Minute).

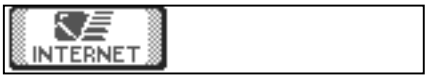


Der derzeit gewählte Style ist „Schlager Polka“. Die Taktart ist 4/4, das Tempo 130 (Viertelschläge pro Minute).

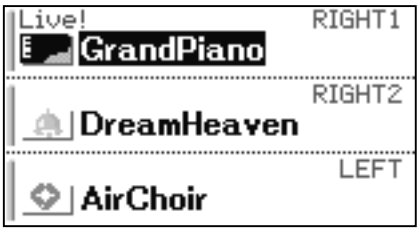


Neben dem Schalter „C“ werden, beim Spielen mit einem Style, die gegriffenen Akkorde angezeigt. Bei laufendem Song (MIDI-File) werden die Akkorde des MIDI-Files angezeigt. Beim MIDI-File gilt dies jedoch nur für den Fall, dass die Akkord-Information in Form von so genannten XF-Daten auf dem MIDI-File vorhanden ist!

Neben dem Schalter „D“ sehen Sie das derzeit gewählte Multi PAD: „Heaven Arp“.



Der Schalter „E“ bringt sie, bei entsprechender Verkabelung, ins Internet.

Rechte Hälfte:

Neben den Schaltern „F“ und „G“ sehen Sie die Klangfarben der Parts „RIGHT1“ und „RIGHT2“.
Diese sind in unserem Beispiel „Grand Piano“ und „Dream Heaven“.
Neben dem Schalter „H“ sehen Sie die Klangfarbe des Parts „LEFT“: „Air Choir“.

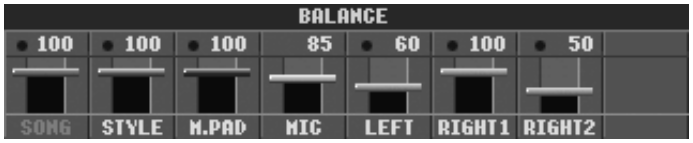
Neben dem Schalter „I“ werden die derzeitigen Splitpunkte (Teilungspunkte) der Tastatur angezeigt.

bedeutet: Der Bereich der Begleitautomatik befindet sich einschließlich der Taste F#2 abwärts.

bedeutet: Der Bereich der „LEFT VOICE“ befindet sich einschließlich der Taste F#3 abwärts. Falls die Begleitautomatik an ist, so reicht der Bereich in diesem Beispiel bis einschließlich G2.

Neben dem Schalter „J“ sehen Sie den Namen der aktuellen Registrierungsbank „13 Entertainer“, darüber die Nummer und den Namen des derzeit gewählten Speicherplatzes „1: Anita“.

Untere Zeile:



Mit diesem kleinen Mischpult können Sie die Lautstärkepegel der einzelnen Parts unabhängig voneinander einstellen. Benutzen Sie hierzu die Schalter 1 bis 7. Gleichzeitiges Drücken eines Schalterpaares stellt den Wert zurück auf die Werkseinstellung. (RESET)

Wichtig: Die Schalter neben SONG (A), STYLE (B), MULTI PAD (D), RIGHT1 (F), RIGHT2 (G), LEFT (H), SPLIT POINT (I) und REGISTRATION BANK (J) arbeiten alle nach dem gleichen Muster:

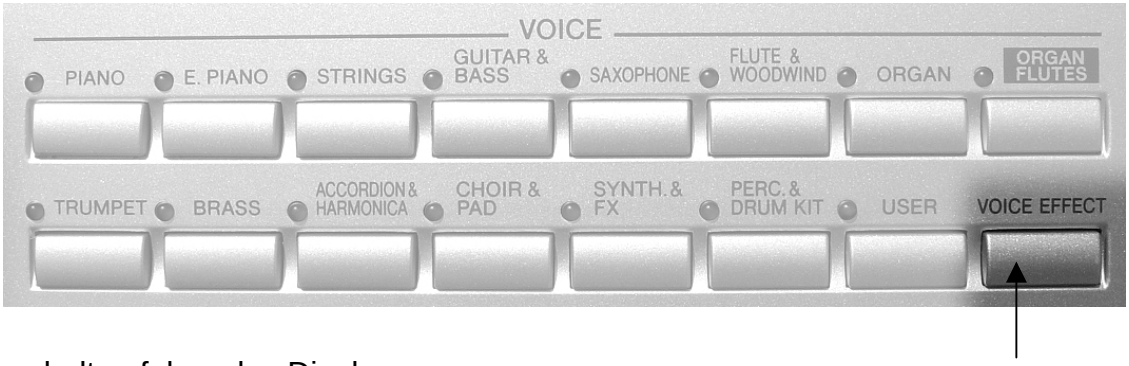
Sie öffnen (im „MAIN“-Display) die Seite des jeweiligen Daten-Typs. Das Display zeigt dann die Liste der Daten und die Laufwerke (Speicher).

Die einzelnen Seiten, Datentypen und Laufwerke werden wir in den jeweiligen Kapiteln noch genauer unter die Lupe nehmen.

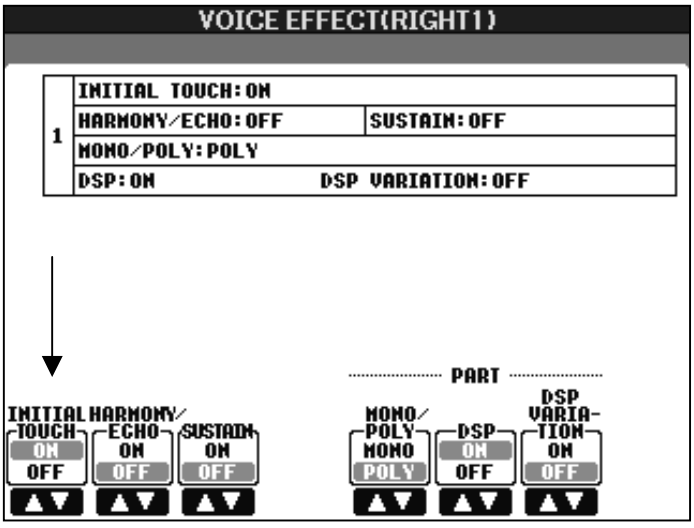
Tipp: Machen Sie sich nach diesem Kapitel bitte mit Kapitel „2.1 Styles auswählen“ vertraut, um das Konzept der stets gleichen Bedienerführung zu erlernen.

1.7 INITIAL TOUCH (Anschlagdynamik)

Als Keyboardspieler möchte man auf die Anschlagdynamik einen mehr oder weniger grossen Einfluss nehmen. Drücken Sie den Schalter „VOICE EFFECT im Bereich „Voice“.



Sie erhalten folgendes Display:

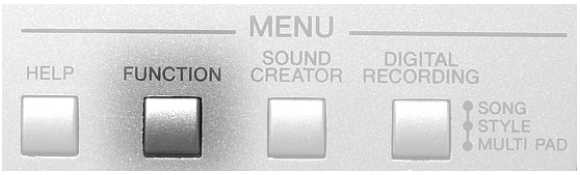


Nach dem Einschalten Ihres Keyboards ist die Anschlagdynamik immer an, d.h.: „INITIAL TOUCH“ steht auf „ON“. Drücken Sie die Schalter „1 oben bzw. unten“, um die Funktion ein- bzw. auszuschalten. Die Lautstärke der gespielten Töne ist bei ausgeschalteter Anschlagdynamik, unabhängig von Ihrem Anschlag, gleich laut.

Abräumer oder Softy?

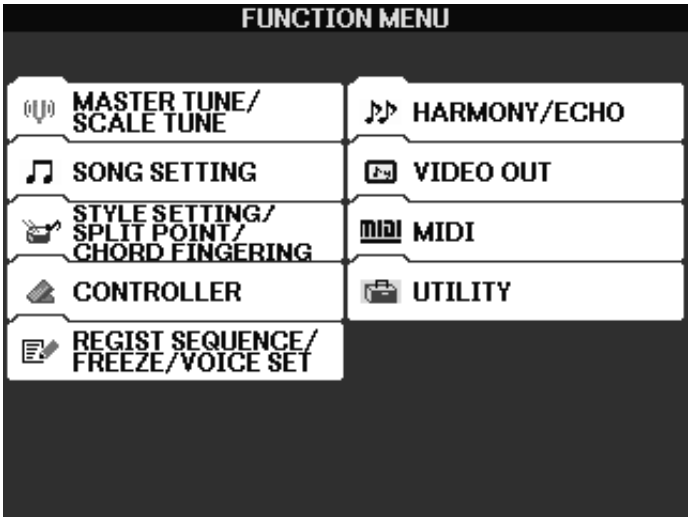
Bei eingeschalteter Anschlagdynamik stehen 5 Dynamikbereiche zur Wahl. Schauen wir uns die entsprechende Menü-Seite einmal genauer an:

Drücken Sie den Schalter „FUNCTION“ im Bereich „MENU“



Es erscheint folgendes Display:

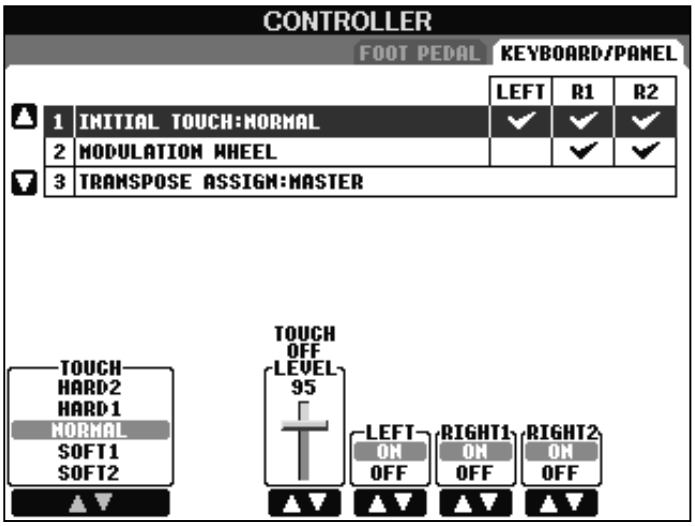
Drücken Sie den Schalter D, „CONTROLLER“



Drücken Sie gegebenenfalls einen der „TAB“-Schalter, um auf die Seite „KEYBOARD/PANEL“ zu gelangen:

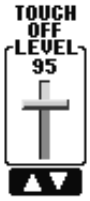
Drücken Sie den Schalter „A“ so oft, bis innerhalb dieser Seite der Bereich „1 INITIAL TOUCH“ angezeigt wird.

Wählen Sie mit den Schaltern „1 und 2 oben bzw. unten“ zwischen den Dynamikeinstellungen „HARD1“, „HARD2“, „NORMAL“, „SOFT1“ und „SOFT2“.



Wenn Sie einen eher harten Anschlag haben, so möchten Sie den dynamischen Umfang einer Klangfarbe sehr weit nutzen. Bei einer ganz dezent angeschlagenen Taste ist nun tatsächlich beinahe nichts zu hören, während es nur dann richtig laut wird, wenn Sie kräftig in die Tasten greifen. Wählen Sie für diesen Fall: **„HARD2“**.

Wenn Sie einen eher weichen („soften“) Anschlag haben, so bedeutet dies, dass Sie bereits bei dezenter Spielweise einen deutlich hörbaren Ton erzeugen möchten. Der Dynamikbereich ist natürlich wesentlich enger aber dennoch vorhanden.



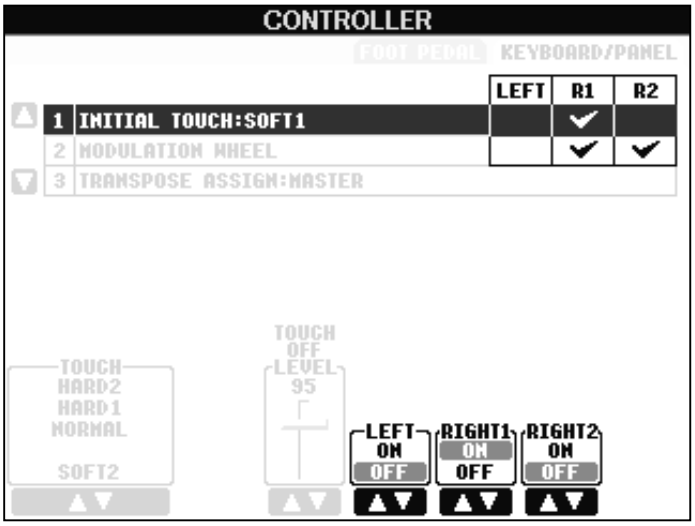
Bei ausgeschalteter Anschlagdynamik regelt „TOUCH OFF LEVEL“ die (fixe) Lautstärke einer Klangfarbe

Achtung: Gerade bei den aufwendigen Panel-Voices ist es sehr unvorteilhaft die Anschlagdynamik einfach auszuschalten. Diese Voices haben nämlich einen sogenannten „Velocity Switch“, Das heisst, bei unterschiedlichem Anschlag werden bei diesen Klangfarben verschiedene Samples benutzt. Bei der „Sweet Flute“ etwa wird ab der Velocity von 97 aufwärts der Überblas-Effekt der Flöte hörbar. Stellt man nun die Anschlagdynamik aus und hat beim TOUCH OFF LEVEL einen Wert von höher als 96, so ist die Flöte kein Ohrenschmaus mehr!

Tipp: Wenn Sie bisher die Anschlagdynamik Ihres Keyboards eher ausgeschaltet haben, so versuchen Sie es doch einmal mit **„SOFT2“** oder **„SOFT1“**. Sie brauchen mit dieser Einstellung nicht auf Anschlagdynamik zu verzichten und haben trotzdem auch bei softer Spielweise einen deutlich hörbaren Klang.

Anschlagdynamik für einzelne Parts regeln

„INITIAL TOUCH“ (innerhalb des „VOICE EFFECT“-Menüs) schaltet immer alle 3 Parts gleichzeitig aus bzw. an.



Auf der Seite „CONTROLLER“ wählen Sie über die Schalter „5 bis 7 oben bzw. unten“, auf welchen Part der Schalter Einfluss hat. Ein eingeschalteter Part steht auf „ON“ (an) und erhält in der oberen Zeile des Displays ein Häkchen. Ein ausgeschalteter Part steht auf „OFF“ (aus) und erhält in der oberen Zeile kein Häkchen.

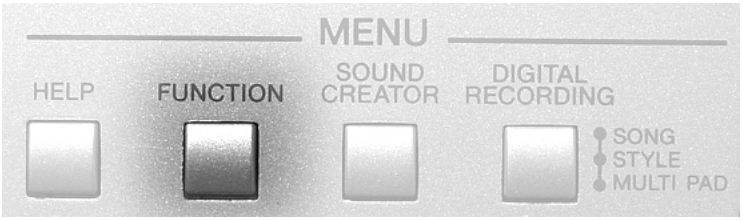
1.8 Parameter Lock

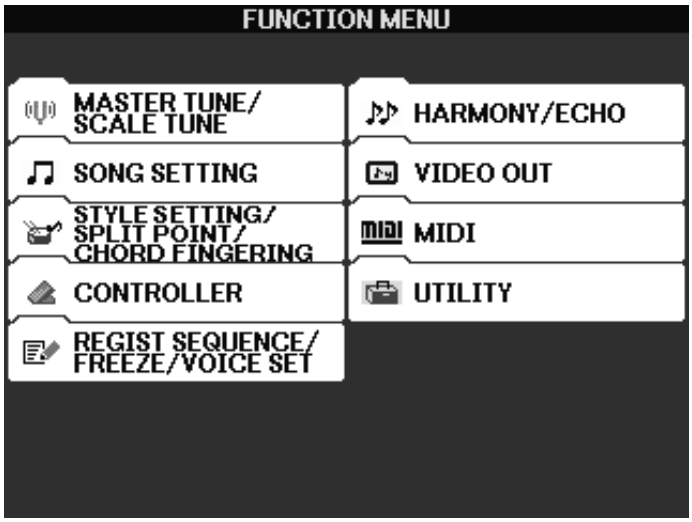
„Parameter Lock“ heisst auf Deutsch „Parameter abschliessen“. Parameter die Sie mit dieser Funktion „sperren“, können durch

- Registration Memory
- die One Touch Settings (OTS)
- den Music Finder
- Song-Daten (MIDI-Files)

nicht mehr verändert werden.

Drücken Sie den Schalter „FUNCTION“ im Bereich „MENU“



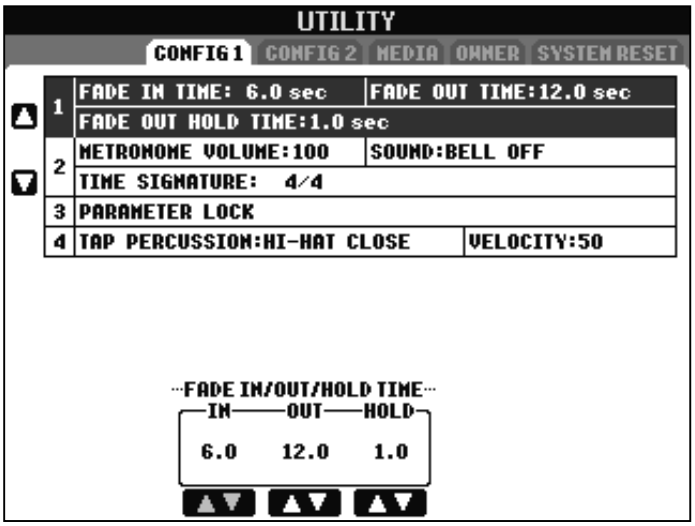


Drücken Sie den Schalter „I“, „UTILITY“ rechts neben dem Display:

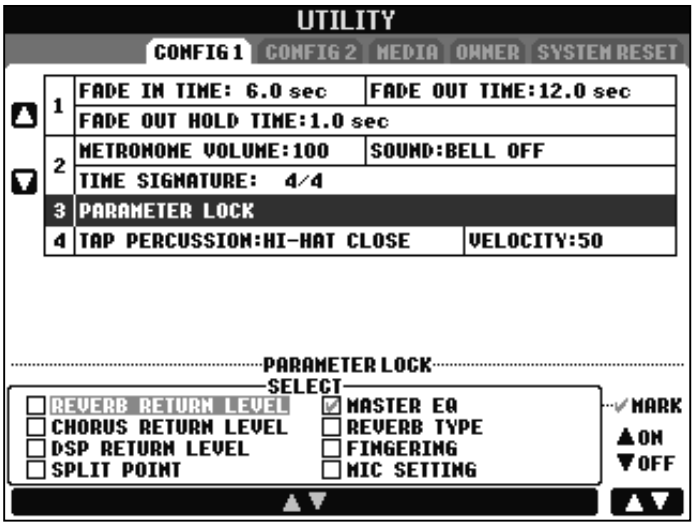
Achtung: Wenn Sie nicht sofort das unten abgebildete Display sehen, so drücken Sie die Schalter „TAB“ so oft, bis die Seite „CONFIG1“ erscheint.

Die Seite („Karteikarte“) „CONFIG1“ hat weitere 4 Bereiche.

„PARAMETER LOCK“ befindet sich im Bereich „3“.



Drücken Sie die Schalter „A“ bzw. „B“ bis Sie folgendes Display sehen:



Verwenden Sie die Schalter „1 bis 7“, um einen Parameter zu selektieren.

Sperren Sie den Parameter, indem Sie, durch Drücken des Schalters „8 oben“, ein Häkchen setzen.

Geben Sie den Parameter wieder frei, indem Sie, durch Drücken des Schalters „8 unten“, das Häkchen wieder entfernen.

Parameter die auf dieser Seite „gelockt“ werden, können nur noch direkt über die Bedienfeldschalter bzw. auf der entsprechenden Display-Seite geändert werden.

Beispiel: Auf sämtlichen Ihrer Registrierungen ist als Splitpunkt F#2 und als Begleitmodus des Styles „SINGLE FINGER“ eingestellt. Sie hätten nun aber gerne den Splitpukt bei G#2 und ausserdem den Begleitmodus „AI FINGERED. Ach ja, und ausserdem möchten Sie noch ein anderes Mikrophon-Setting global für alle Registrierungen.

So wird’s gemacht:

Sperren Sie die Parameter „SPLIT POINT“, „MIC. SETTING“ und „FINGERING“. Ändern Sie nun alle Parameter in den entsprechenden Bereichen. Sie bleiben nun beim Umschalten der Registrierung unberührt. Und dies, obwohl die Registrierung die „alten“ Parameter (noch) enthält. Diese lassen sich wieder aufrufen, indem Sie PARAMETER LOCK für den entsprechenden Parameter wieder ausschalten.

Tipp: Sie wollen den Wert dauerhaft ändern?

Speichern Sie bei gesperrten Parametern die eben aufgerufene Registrierung auf Ihren alten Platz zurück! Durch „PARAMETER LOCK“ werden die „neuen“ Einstellungen übernommen. D.h. sie ersetzen die „alten“ Parameter und bleiben auch nach dem Ausschalten der PARAMETER LOCK-Funktion abrufbar.

PARAMETER LOCK dient in diesem Fall als Werkzeug, um beim globalen Ändern immer der gleichen Parameter für viele Registrierungen Zeit zu sparen.

Sicherlich werden Sie im Laufe der Zeit noch auf viele weitere Einsatzmöglichkeiten von PARAMETER LOCK kommen. Der Experimentierfreude ist keine Grenze gesetzt.

Sind Sie nun neugierig geworden? Auf Styles und Registrierungen? Auf das Mikrophon-Setting oder den Music Finder? – Na dann, nichts wie ans Werk! Die anderen Kapitel warten bereits auf Sie.

2. Spielen mit Styles

Die Begleitautomatik der Instrumente PSR-3000 und PSR-1500 bietet dem Spieler das Vergnügen, mit dem Sound einer ganzen Band zu spielen: Spontan und flexibel!

Musikalische Vielfalt auf hohem Niveau:

Das PSR-3000 ist mit 240 PRESET-Styles bestückt, von A wie „Alp Ballad“ bis Z wie „Zouk“. Zur Gestaltung neuer Styles dient die Funktion STYLE CREATOR im Menu DIGITAL RECORDING. Ein umfangreiches Software-Angebot aus praktisch allen Musikrichtungen erfüllt auch ausgefallene Wünsche. Für viele Titel gibt es spezielle, songbezogene Styles. Werfen Sie einen Blick in den YAMAHA-Software-Katalog!

Musikalische Umsetzung: die Yamaha-Begleitautomatik

Die beiden PSR überzeugen durch die umfangreiche Ausstattung mit Style-Daten und eine ausgezeichnete Begleitautomatik mit hervorragender Akkorderkennung.

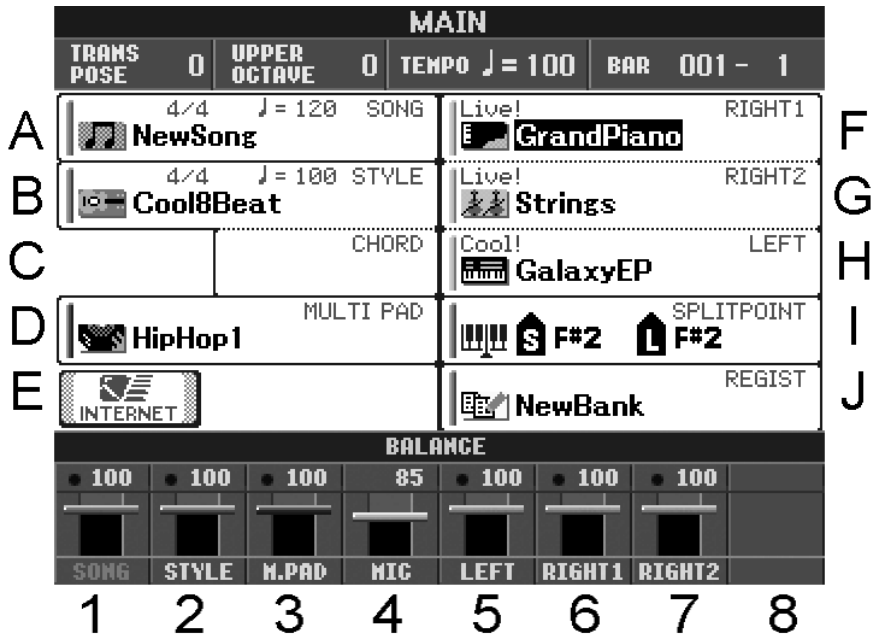
2.1 STYLES auswählen: Schnell, bequem, direkt!

Je nach Spielsituation und persönlicher Vorliebe bieten sich verschiedene Möglichkeiten an:

Styles „von Hand” auswählen:

Der Schalter „B“ der MAIN-Seite öffnet die STYLE-Seite.

Die Schalter SONG („A“), STYLE („B“), MULTI PAD („D“), RIGHT1 („F“), RIGHT2 („G“), LEFT („H“), SPLITPOINT („I“) und REGISTRATION BANK („J“) öffnen jeweils die Liste der entsprechenden Daten-Typen:

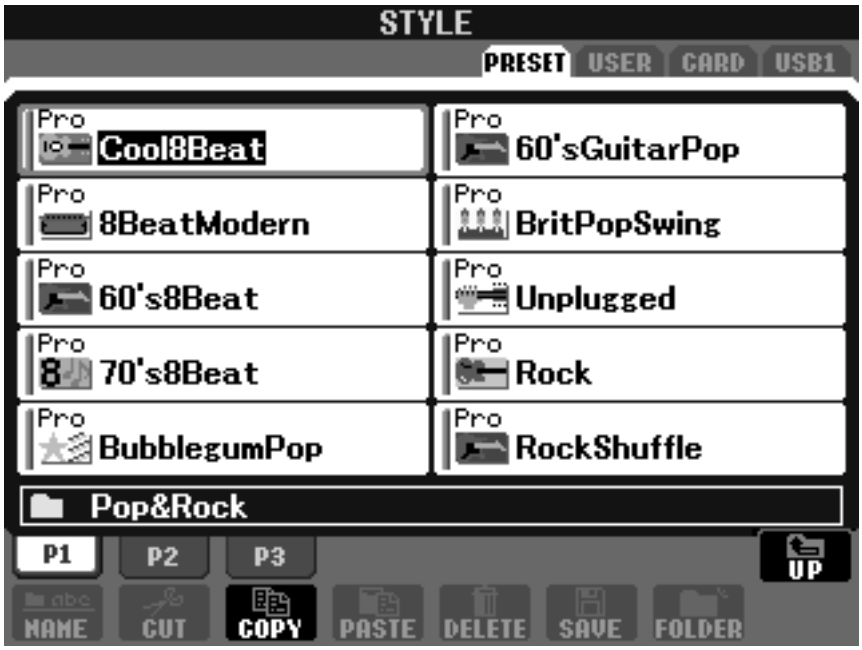


Das Feld bei „B“ zeigt außer dem Style-Namen auch dessen Taktart und das eingestellte Tempo der Begleitautomatik.

Drücken Sie auf den Schalter „B“, um die Ansicht der Style-Listen ins Display zu holen!

Die STYLE-Seite: Es sind nur Styles zu sehen!

Drücken Sie auf der MAIN-Seite bitte den Schalter „B“, oder öffnen Sie die Ansicht der Style-Listen mit einem der Style-Kategorie-Schalter, wie etwa „Pop&Rock“ oder „Latin“.



Das Display zeigt die STYLE-Seite, wie am Titel leicht zu erkennen ist.

Rechts oben sind die aktuell vorhandenen Laufwerke aufgeführt: PRESET, USER, CARD und in diesem Beispiel auch USB1.

Mit den beiden TAB-Schaltern, rechts oben am Display, wählen Sie das gewünschte Laufwerk.

Die Speicherbereiche des PSR arbeiten wie Laufwerke, auch wenn etwa bei PRESET oder USER keine beweglichen Teile oder gar rotierende Scheiben im Spiel sind. Stellen Sie sich jedes Laufwerk wie einen eigenständigen Speicher vor.

PRESET

Dieser ROM-Speicher enthält die fest eingebauten PRESET-Styles des PSR. Es ist nicht möglich, diese Daten im ROM (Read-only-Memory) zu löschen oder zu ersetzen. Editierte, abgeänderte PRESET-Styles können deshalb nicht im PRESET-Speicher abgelegt werden. Vom PRESET-Laufwerk kann nur gelesen werden.

USER

Das ist der Flash-ROM-Speicher für Styles und andere Daten des Anwenders. Die Styles im USER-Speicher bleiben auch nach dem Ausschalten erhalten. Flash-ROM benötigt keinen Strom, um die einmal gespeicherten Daten zu behalten. Auch wenn der Name Flash-ROM täuschen sollte: hier kann man Daten ablegen, also speichern!

CARD

Vorne am PSR befindet sich ein kleiner Schacht, in den Sie eine SmartMedia-Karte stecken können (so, wie Sie das von digitalen Fotokameras her kennen). Die PSR spielen Styles – und auch Songs - direkt von der SmartMedia-Karte. Ein Style muß nicht zuerst in den USER-Speicher kopiert werden. Die SmartMedia-Karte arbeitet wie ein weiteres Laufwerk, ähnlich dem USER-Speicher.

USB1

Dieser Eintrag erscheint nur, wenn an die USB-TO-DEVICE-Schnittstelle ein externes Speichergerät angeschlossen ist, wie etwa das USB-Floopy-Disk-Laufwerk oder ein USB-Speicher-Stick.

Tipp: Stecken Sie einen USB-Speicher nicht direckt in die USB-TO-DEVICE-Buchse an der Rückseite des Instruments sondern besorgen Sie sich ein USB-Verlängerungskabel: dann steht der Stick nicht so gefährlich vom Gehäuse ab! Die Verwendung des USB-Floppy-Laufwerks ist mit einem USB-Verlängerungskabel ebenfalls viel bequemer!

Tipp: Befestigen Sie das Diskettenlaufwerk bei häufigerem Einsatz mit selbstklebendem Klettband am Keyboardgehäuse, rechts neben der Tastatur!

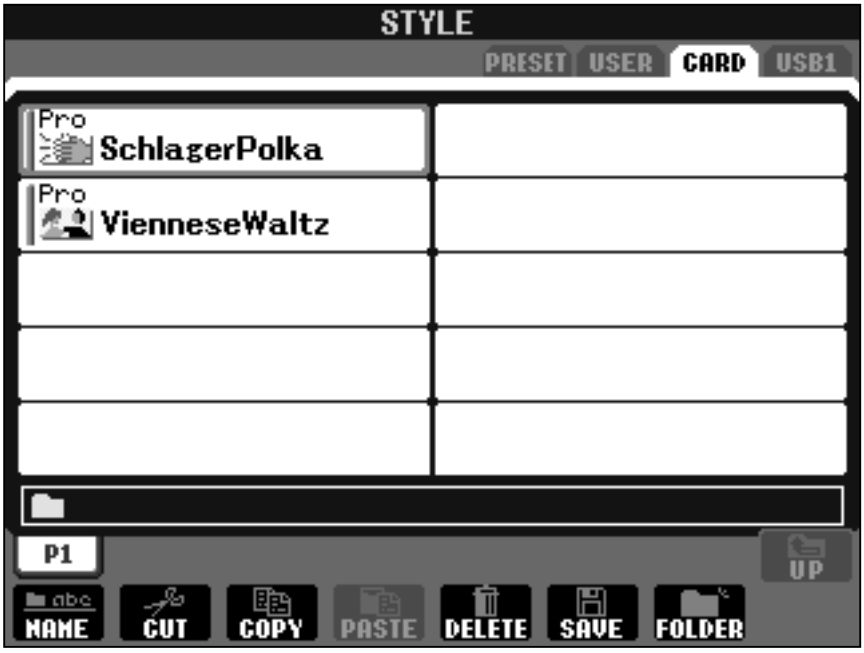
Wichtig: Die Anzeige der Dateien ist stets „gefiltert“!

Die STYLE-Seite zeigt nicht zwingend den kompletten Inhalt eines Laufwerks, sondern ausschließlich die Style-Files. Nur die Daten des entsprechenden File-Typs werden aufgelistet.

Auf der STYLE-Seite sind keine MIDI-Songs, Registrierungen oder andere File-Typen zu sehen, auch wenn das gewählte Laufwerk diese Daten enthalten sollte.

Der Anzeigefilter bewirkt, dass stets nur die Dateien im Display stehen, die für die aktuelle Funktion in Frage kommen. Das ist bequem und macht die Verwaltung der Files recht übersichtlich.

Ein bestimmter Speicher ist aber nicht unbedingt „leer“, wenn auf der STYLE-Seite keine Datei angezeigt wird. Das bedeutet nur, dass in diesem Speicherbereich kein File mit der Endung „.STY“ vorhanden ist.



Welche Daten befinden sich auf der SmartMedia-Karte?

Im „STYLE“-Fenster des PSR sind nur die beiden Style-Dateien zu sehen.

Erst am Computer ist der komplette Inhalt der SmartMedia-Karte zu sehen:

Außer den beiden Style-Files befinden sich in diesem Beispiel noch ein MIDI-File und ein Voice-Datei auf der Karte.

Tipp: Vorsicht beim Löschen oder Formatieren eines vermeintlich „leeren“ Speichers!

Styles, Ordner, Ebenen

Styles – wie auch andere Dateien - können in Ordnern abgelegt werden. Ein Ordner ist immer am Folder-Icon zu erkennen.

Ordner können wiederum weitere Ordner enthalten. Diese Art der Verwaltung von Daten ist auch in Computern üblich. Der Anwender sortiert seine Dateien, damit er schnell und bequem auf viele Files zugreifen kann, ohne den Überblick zu verlieren.

Wo sind die Ordner?

Betrachten Sie bitte noch einmal die STYLE-Seite auf dem PRESET-Laufwerk: rechts unten beim Schalter „8“ ist ein Bildchen zu sehen, mit „UP“ und einem kleinen roten Ordner mit Pfeil nach oben.

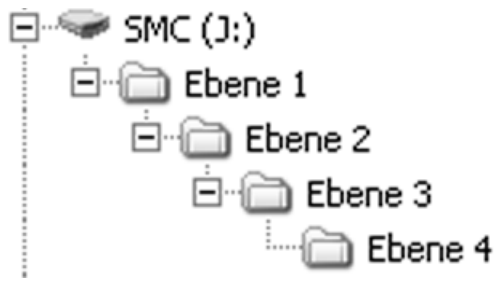
Eine Ebene nach oben gehen: UP

Wenn der Inhalt eines Ordners angezeigt wird, dann ist der Schalter „UP“ (8 unten) aktiviert. Mit dem Schalter „UP“ gelangt man eine Ebene „nach oben“. „UP“ verlässt den aktuellen Ordner und zeigt die darüber liegende Ebene an.

Am Computer (mit WINDOWS) entspricht diesem „UP“-Schalter die Schaltfläche mit dem Ordnersymbol und dem grünen Pfeil.

Die PRESET-Styles befinden sich in Ordnern. Jeder Ordner entspricht einer Style-Kategorie.

Wenn die oberste Ebene eines Laufwerks erreicht ist, dann ist der Schalter „UP“ nicht mehr aktiv.



Auf dem USER-Laufwerk können bis zu vier Ebenen (Ordner innerhalb eines Ordners, innerhalb eines Ordners.....) angelegt werden.

So können die vier Ebenen von ineinander liegenden Ordnern auf dem Computer aussehen.

Einen Ordner öffnen:

Ein Ordner wird einfach dadurch geöffnet, dass man ihn auswählt.

Drücken Sie den entsprechenden Schalter (A bis J). Das Display zeigt dann den Inhalt dieses Ordners an. Sie „gehen“ in den Ordner hinein, gehen eine Ebene „tiefer“. „UP“ ist das Gegenstück zu „Ordner öffnen“.

Der Cursor:

Einer der Einträge ist stets rot eingerahmt.

Diese rote Markierung heißt Cursor. Drehen Sie das DATA ENTRY-Rad, um den Cursors zu bewegen.

Ein Druck auf den ENTER-Schalter vollzieht die Auswahl und öffnet den Ordner.

Einen Style im Display wählen:

Die Style-Seite zeigt die Liste der Styles: P1, P2 und weitere P-Reiter stehen für „Page“, englisch für Seite. Wenn eine Liste mehr als 10 Styles enthält, dann werden die Styles einfach auf mehrere Seiten verteilt.

Die Schalter „A“ bis „J“ wählen einen Style.

Die oberen Schalter von „1“ bis „3“ wechseln zu den Listen auf den Seiten P1, P2 und P3.

Die unteren Schalter „1“ bis „8“ verwalten die Styles:

Benennen (NAME), verschieben (CUT-PASTE), löschen (DELETE), speichern (SAVE), und Ordner anlegen (NEW) sind natürlich auf dem PRESET-Laufwerk nicht möglich!

kopieren (COPY-PASTE): PRESET-Styles kopieren, um sie anschließend mit PASTE in einem beschreibbaren Speicher abzulegen.

DATA ENTRY steuert die Position des roten Cursor-Rahmens, ENTER wählt aus.

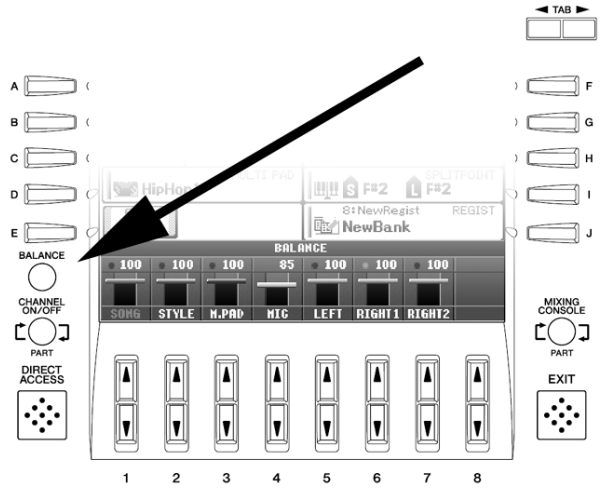
Zusammenfassung: Styles „von Hand“ auswählen

1. Die STYLE-Seite zeigt (nur!) die Styles an – keine anderen File-Typen!
2. Drehen am DATA ENTRY Rad bewegt die rote Cursor-Markierung.
3. ENTER wählt die vom Cursor markierte Datei.
4. Die Auswahl eines Styles erfolgt im Display über die Schalter „A“ bis „J“ oder den Cursor (DATA ENTRY und ENTER).
5. Die beiden Schalter TAB (rechts oben am Display) wählen das Laufwerk.

Der gewählte Style kann auch in einer Registrierung gespeichert werden. Die Registrierungen rufen die Styles dann wieder auf. Siehe dazu auch Kapitel 6: Registrierungen.

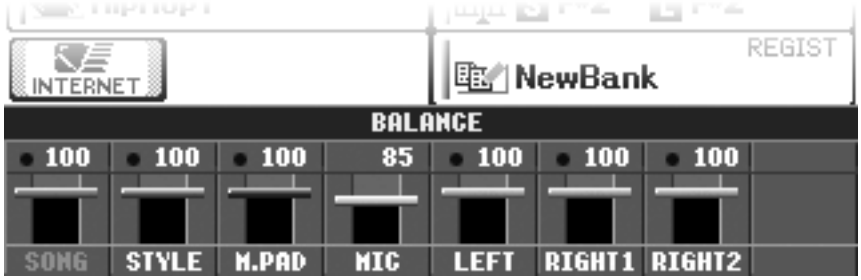
2.2 BALANCE: Die Lautstärken

Die Gesamtlautstärke der Begleitautomatik wird so eingestellt:



Drücken Sie zuerst den Schalter „BALANCE“ und holen Sie dadurch das kleine BALANCE-Mischpult in das Display

Der obere Teil des Displays ist unwichtig. Das BALANCE-Mischpult kann nahezu immer aufgerufen werden, unabhängig von der aktuellen Display-Anzeige.



Stellen Sie dann mit den Schaltern „2 oben“ und „2 unten“ die gewünschte Lautstärke der Begleitautomatik bei „STYLE“ ein. Der Standard-Wert ist „100“. Die Beschriftung des aktuell ausgewählten Fader (Schieberegler) ist im Display rot dargestellt.

Tipp: Benutzen Sie BALANCE, um die Lautstärke der Begleitautomatik Ihrem persönlichen Stil anzupassen!

Wenn Sie in der rechten Hand mit sehr starkem Anschlag spielen, dann werden Sie die Begleitung vielleicht etwas lauter einstellen. Falls Sie lieber ganz ohne Anschlagdynamik spielen, ist Ihnen wahrscheinlich ein Style-Volumen von 90 (oder noch darunter) angenehmer.

Tipp: Benutzen Sie BALANCE nicht dazu, die Lautstärkeunterschiede einzelner Styles auszugleichen!

Die PRESET-Styles der PSR sind alle etwa gleich laut. Gut programmierte externe Styles weichen davon auch nicht weit ab. Wenn ein Style dennoch einmal zu laut oder zu leise sein sollte, dann passen Sie den Style besser mit Hilfe des STYLE-CREATORs an. Andernfalls „springt“ die Lautstärke immer, wenn Sie verschieden laute Styles anwählen.

2.3 SPLIT: Die Tastatur aufteilen

Es gibt zwei variable Splitpunkte: „S“ (für STYLE) und „L“ (für LEFT)

Wenn die beiden Splitpunkte auf den gleichen Wert, etwa F#2, eingestellt sind, dann ist die Tastatur in zwei Abschnitte aufgeteilt: „unten“ und „oben“

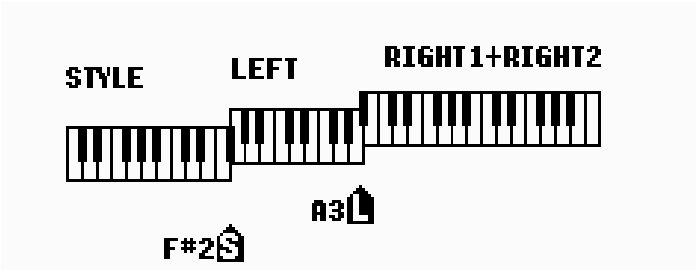
Der untere Abschnitt der Tastatur steuert die Begleitautomatik und spielt, falls eingeschaltet, mit der LEFT-Voice.

Im rechten Teil wird die Melodie gespielt, mit einer beliebigen Kombination der Parts RIGHT1 und RIGHT 2.

Der „L“-Split kann nicht tiefer als der „S“-Split eingestellt werden.

Wenn der „L“-Split oberhalb des „S“-Splitpunkts steht, dann entsteht eine Dreiteilung der Tastatur. Diese Dreiteilung funktioniert nur dann, wenn sowohl die Begleitautomatik (ACCMP ON) als auch der LEFT-Part eingeschaltet sind.

Dreiteilung: 2 verschiedene Splitpunkte:



1. Links, von C1 bis F#2: die Begleitautomatik (STYLE)
2. In der Mitte, von G2 bis A3: der LEFT-Part
3. Rechts, von A#3 bis C6: die Parts RIGHT1 und/oder RIGHT2.

Die Positionen der Split-Punkte sind hier nur beispielhaft gesetzt.

Split-Punkte einstellen:

Der „offizielle Dienstweg“ zur entsprechenden Display-Seite lautet:

FUNCTION – Schalter „C“

dann erscheint die Seite „STYLE SETTING / SPLIT POINT / CHORD FINGERING“ mit dem ersten Eintrag „STYLE SETTING / SPLIT POINT“.

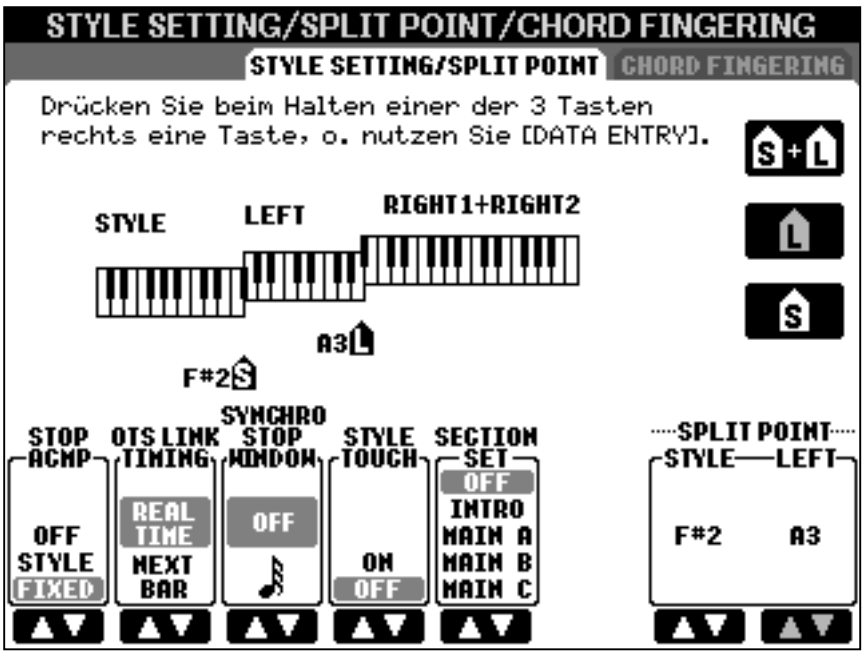
Zum Einstellen des Splitpunkts gibt es aber auch eine bequeme „Abkürzung“:

DIRECT ACCESS - SYNC STOP (oder SYNC START oder START/STOP)

Leicht zu merken: S wie Split, S wie Sync oder Start/Stop

(Die vollständige Liste aller DIRECT ACCESS Abkürzungen finden Sie im Heft „PSR-3000 PSR-1500 DATA LIST“)

Dieser Shortcut holt sofort folgende Anzeige ins Display:



Der eigentliche Vorgang erklärt sich nahezu von selbst:

Halten Sie den Schalter „G“ gedrückt und schlagen Sie die gewünschte Taste an, um den Split-Punkt für LEFT einzustellen.

Halten Sie den Schalter „H“ gedrückt und schlagen Sie die gewünschte Taste an, um den Split-Punkt für die Begleitautomatik (STYLE) einzustellen.

Halten Sie den Schalter „F“ gedrückt und schlagen Sie die gewünschte Taste an, um den Split-Punkt für LEFT und die Begleitautomatik auf die gleiche Note einzustellen.

Oder wählen Sie mit „F“, „G“ oder „H“ eine der drei Möglichkeiten und bewegen Sie den Splitpunkt mit dem DATA ENTRY Rad. ENTER schließt die Eingabe ab.

Tipp: Schalten Sie alle Parts (LEFT, RIGHT1 und RIGHT2) und auch die Begleitautomatik ein! Dann zeigt das Display die Aufteilung der Tastatur.

Der Modus der Begleitautomatik, die Art der Akkorderkennung, wird ebenfalls auf dieser Menu-Seite eingestellt. Schalten Sie dazu mit „NEXT“ zum zweiten Eintrag „CHORD FINGERING“.

Tipp: Lassen Sie den S-Splitpunkt auf F#2 stehen – und verschenken Sie nicht unnötig ein paar dieser „schönen“, tiefen Töne im Melodiebereich! Es sei denn, Sie brauchen die Taste G2 in der Begleitautomatik – um etwa G-Dur mit Baß B (also H) zu spielen.

Wir wissen nicht, was Ihnen andere empfehlen,...

aber wir, die Autoren, halten es für sehr sinnvoll, dass Sie sich mit den verschiedenen Möglichkeiten und Eigenheiten der verschiedenen CHORD FINGERING Modi vertraut machen – und anschließend den für Sie am besten geeigneten Modus auswählen! Unser beider Favorit ist mit Abstand der Modus AI-Fingered. Auf den nächsten Seiten ist zu lesen, warum das so ist.

2.4 CHORD FINGERING: Akkorde begreifen

„FINGERING“ bedeutet hier „mit den Fingern greifen, spielen“. Wählen Sie auf dieser Seite, wie Sie die Begleitautomatik spielen möchten.

DIRECT ACCESS und ACMP (oder OTS LINK oder AUTO FILL IN)

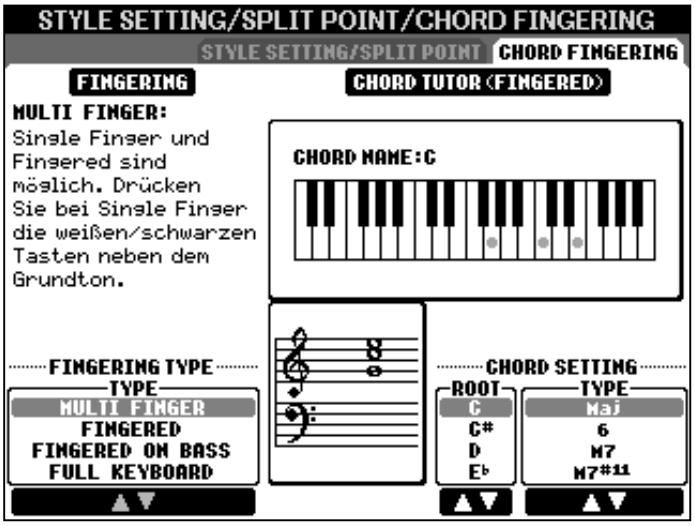
holt ebenfalls diese CHORD FINGERING Seite ins Display.

Zur Auswahl stehen:

1. SINGLE FINGER, die klassische Ein-Finger-Automatik.
2. MULTI FINGER, eine Mischung aus SINGLE und FINGERED.
3. FINGERED, für gegriffene Akkorde mit drei, vier oder fünf Tasten. Bei zwei gespielten Tasten werden nur die Quinte als „1+5“ und die Oktave als „1+8“ als Akkorde erkannt.
4. FINGERED ON BASS, wie FINGERED, aber die tiefste gespielte Taste wird zum Baßton des Akkords.
5. FULL KEYBOARD, die Begleitautomatik reagiert auf die gesamte Tastatur.
6. AI FINGERED, wie FINGERED, aber mit der Möglichkeit, durch zwei-Finger-Akkorde den Baß zu steuern: Dieser Modus ist für mich das Juwel der Begleitautomatik!
7. AI FULL KEYBOARD, eine Kombination aus FULL KEYBOARD und AI.

Die Auswahl erfolgt im Display mit den Schaltern „1“, „2“ oder „3“, oder mit dem DATA ENTRY Rad, gefolgt von ENTER.

Tipp: Der Parameter im Display, der zuletzt „angefasst“ wurde, ist jeweils rot markiert. Das DATA ENTRY Rad kann diesen Wert verändern.



In der rechten Hälfte des Displays zeigt ein „Tutor“, ein Lehrer, alle unterstützten Akkorde.

Wählen Sie Grundton und Akkord-Typ. Im Display erscheinen die Noten und das Griffbild des gesuchten Akkords.

Unter FINGERING ist jeweils noch kurz erklärt, wie die Begleitautomatik die Akkorde erkennt.

2.5 AI FINGERED: Bessere Bässe

Den Modus „AI FINGERED“ gibt es nur bei YAMAHA. Der große Vorteil von „AI FINGERED“ liegt darin, dass der Spieler den Bass der Begleitautomatik steuern kann. Der Bass spielt bei „AI FINGERED“ nicht nur die programmierte Figur, sondern das, was der Spieler will – insbesondere andere Töne als den Grundton des Akkords.

Die Spieltechnik dazu ist ganz einfach!

1. Wenn man bei einem Akkord einen der Töne in der Oktave verdoppelt, dann wird dieser Ton zum Basston des Akkords.
2. Wenn man einen Akkord mit nur zwei Tasten greift, dann wird der untere Ton zum Basston.

Im Gegensatz zu „FINGERED ON BASS“ kann der Spieler alle Akkorde „ganz normal“ greifen, in jeder beliebigen Umkehrung. Nur bei den Stellen der Musik, an denen als Bass nicht der Grundton gewünscht ist, kommt die „AI“-Spieltechnik zum Einsatz.

Beispiele zur AI-FINGERED-Spieltechnik

(Der Ton „B“ ist das „weiße“ H, „Bb“ steht für das „schwarze“ B“)

Oktavierung:

Wählen Sie dazu den Style „PRO Combo Woogie“ der Kategorie R&B mit MAIN C. Spielen Sie dann mit drei Tasten den Akkord D-Dur:

Der Bass und das Linke-Hand-Piano des Styles auf CHD2 spielen jetzt einen Boogie-Basslauf mit den Tönen D – F# - A – B – D – B – A – F#.

Greifen Sie jetzt den D-Dur Akkord mit 4 Tasten, und zwar so: D1, F#1, A1 und D2

Jetzt spielen der Bass und das Piano nur noch den Ton D, aber keinen Basslauf mehr.

Die Oktavierung zwingt alle Bass-Töne auf den gedoppelten Ton D.

Quintbass:

Wählen Sie für dieses Beispiel den Style „Cool8Beat“ aus „POP & ROCK“ mit der Sektion MAIN A.

Viele Musikstücken enthalten die Harmoniefolge F-Dur, C / Bass G, G7, C-Dur.

F-Dur, G7 und C-Dur werden „ganz normal“ mit drei Tasten gegriffen.

Spielen Sie C / Bass G mit den Tasten G1 und C2. Es erklingt der Akkord C-Dur, aber der Bass und alle weiteren Bass-Spuren spielen die Quinte von C, das G.

Die Akkordanzeige schreibt für C / Bass G im Display kurz C/G.

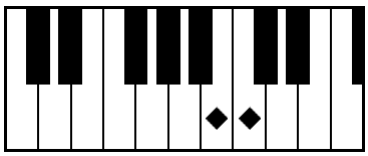
Terzbass: Wir bleiben beim „Cool8Beat“.

Die Terz im Bass wird genau so einfach gespielt wie zuvor die Quinte.

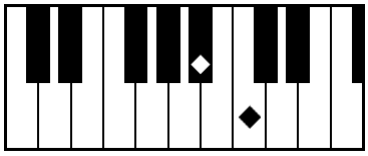
Die Tasten E1 und C2 liefern den Akkord C-Dur mit der Terz E im Bass, kurz C/E.

Spielen Sie einmal ein paar Takte lang C-Dur und wechseln dann direkt zu F-Dur. Spielen Sie dann zum Vergleich die Akkord-Folge C-Dur, C/E, F-Dur. Die Terz im Bass macht den Wechsel zum F-Akkord viel farbiger.

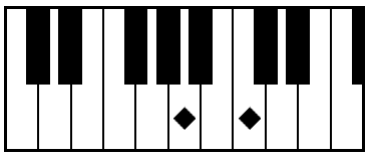
Übersicht der „zwei-Tasten-Akkorde" für AI-FINGERED am Beispiel C



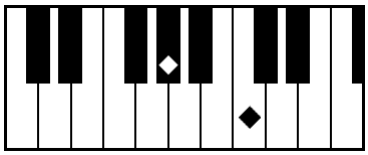
B1 – C2: C mit Bass B, kurz CM7/B oder CmM7/B
C-Dur oder C-moll hängt vom Akkord davor ab!
Dieser Akkord ist wichtig für Bassdurchgänge, wie in der Folge C, CM7 / B, Am



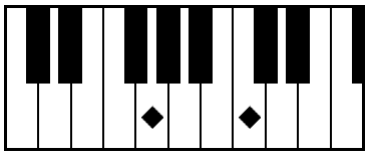
Bb1 – C2: C mit Bass Bb, kurz C/Bb oder Cm7/B
Dur oder moll hängt vom Akkord davor ab!
Anwendungsbeispiel: die Folge C-Dur – F-Dur
gespielt als C – C/Bb – F/A – F



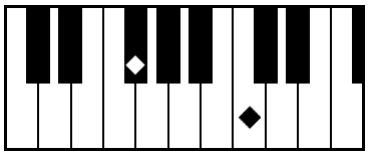
A1 – C2: liefert den A-moll-Akkord, kurz Am
A-moll kann C-Dur mit Bass A ersetzen.



Ab1 – C2: liefert den Ab-Dur Akkord, kurz Ab

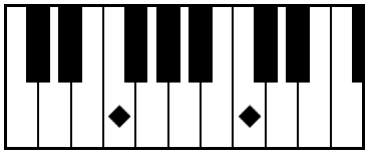


G1 – C2: C mit Bass G (Quintbass)
Dur oder moll hängt vom Akkord davor ab!
Clever: Gm gefolgt von „G1 – C2" ergibt C/G,
aber Cm gefolgt von „G1 – C2" spielt Cm/G!



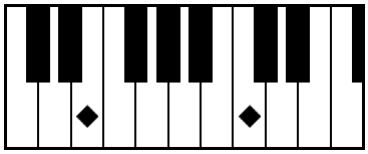
F#1 – C2: F# mit verminderter Quinte, kurz F#b5
Nach F#-moll entsteht mit F#1 – C2 der Akkord F#dim, F#-vermindert mit der moll-Terz.

Die wichtigsten Akkorde davon sind:
B1 – C2, Bb1 – C2: Die große bzw. kleine Septime geht in den Bass, und
G1 – C2: die Quinte geht in den Bass.



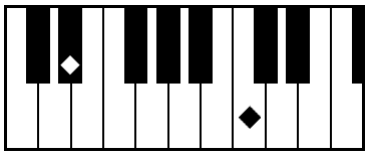
F1 – C2: F-Akkord ohne Terz, kurz F 1+5

F 1+5 spielt die reine Quint, weder Dur noch moll



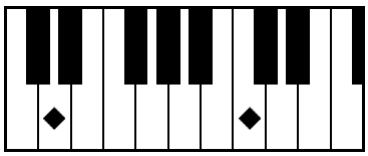
E1 – C2: C-Dur mit Terzbass, kurz C/E

Anwendungsbeispiel: Wechsel von der ersten zur vierten Stufe, wie in der Akkordfolge C-Dur, F-Dur, gespielt als C-Dur, C/E, F-Dur.

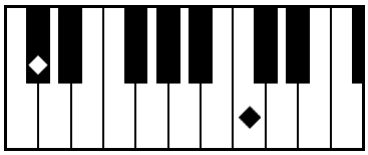


Eb1 – C2: C-moll mit Terzbass, kurz Cm/Eb

Anwendungsbeispiel: Bassdurchgang, wie in der Akkordfolge F-moll, C-moll, D7, G7 gespielt als Fm, Cm/Eb, D7, G7.

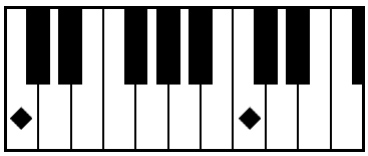


D1 – C2: liefert den Akkord D7



Dd – C2: liefert den Akkord DbM7

Db oder C#? Der Name des Akkords richtet sich stets nach der harmonischen „Vergangenheit“, also dem zuvor angeschlagenen Akkord.



C1 – C2: wie einzelne Taste, kurz C 1+8

Das ganze Begleitmuster wird zum Ton C „gefaltet“.

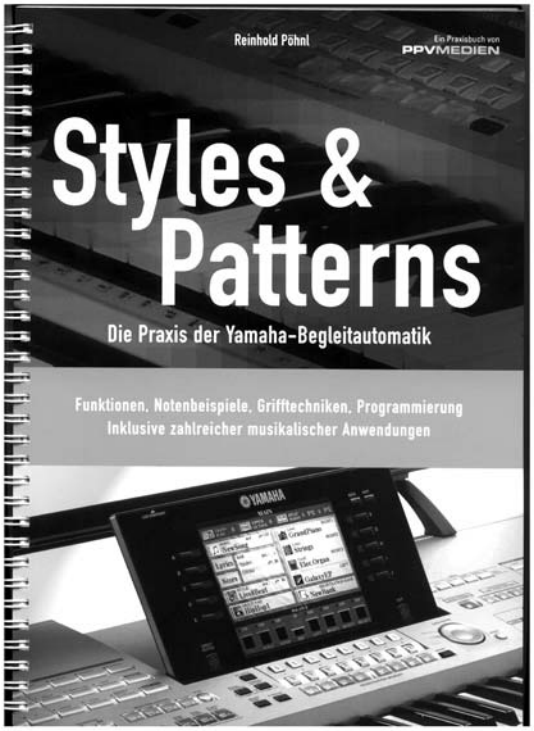
Die wichtigsten Akkorde dieser sechs Griffe sind:

E1 – C2 und Eb1 – C2, also die C-Akkorde mit der Terz im Bass.

Die „AI FINGERED“-Spieltechnik ermöglicht reizvolle Bassdurchgänge und interessante Basslinien. Dieses musikalische Verhalten der Bassstimmen kann prinzipiell nicht automatisch erfolgen. Erst der Spieler bestimmt die Bassbewegungen und Durchgangstöne, je nach Abfolge der Akkorde im Musikstück.

Der CHORD FINGERING Modus AI FINGERED erweitert die musikalischen Möglichkeiten der Begleitautomatik enorm – ohne dass der Spieler dazu seine Spieltechnik grundlegend ändern müsste. Alle „normalen“ Akkorde werden wie gewohnt gegriffen, ein C-Dur-Akkord also je nach Belieben mit C1-E1-G1, oder E1-G1-C2, oder auch G1-C2-E3 – das macht keinen Unterschied. Aber der Yamaha-Modus AI-FINGERED kann mehr: Akkorde mit „fremden“ Bässen sind ganz bequem spielbar! Mit FINGERED ON BASS kann man den Bass auch steuern – aber dann müssen alle „normalen“ Akkorde in der Grundstellung gegriffen werden, was viel umständlicher ist. AI FINGERED liefert diese Akkorde viel einfacher!

Und weil wir die YAMAHA-Begleitautomatik und insbesondere AI-FINGERED so gut finden, hat einer von uns, Reinhold Pöhnl, darüber ein Buch geschrieben:



Das Buch erklärt die Funktionsweise und Spieltechnik der YAMAHA-Begleitautomatik

Wie spiele ich mit Styles? Wie steuere ich den Bass der Begleitautomatik? Wie kann ich Styles selber gestalten?

STYLES & PATTERNS gliedert sich in drei Kapitel:

1. Wie funktioniert eine Begleitautomatik?

2. Bessere Bässe: die Spieltechnik zur Yamaha-Begleitautomatik: AI Fingered

3. Die Parameter der programmierbaren Begleitautomatik: Styles gestalten und bearbeiten

Das zweite Kapitel enthält die Noten von über 20 Titeln: mit Akkordsymbolen, Griffbildern und Erklärungen zu den harmonischen Abläufen.

Die besondere Spieltechnik erlaubt es, den Bass der Begleitautomatik nahezu frei zu steuern, ähnlich dem Bass-Pedal-Spiel auf einer Orgel. Die Musikbeispiele setzen die Theorie in die Praxis um - und machen das Buch damit auch zu einem attraktiven Repertoire-Spielheft.

Styles & Patterns - Die Praxis der Yamaha-Begleitautomatik

PPV-Medien

1. Auflage 2003, 100 Seiten, DIN A4, Paperback mit Spiralbindung,

ISBN: 3-932275-60-8, EUR 19,00

2.6 FINGERED: Melodien mit links

Im Modus „FINGERED“ reagiert die Begleitautomatik nur auf vollständige Akkorde aus drei oder mehr Tönen. Von dieser Regel ausgenommen sind die beiden 2-Tasten-Akkorde „1+5“ und „1+8“. Wenn also, von Quinte und Oktave abgesehen, nur ein oder zwei Tasten angeschlagen werden, dann ändert sich die Begleitung nicht; der bis dahin erkannte Akkord wird beibehalten.

Und was kann man damit anfangen?

Die linke Hand kann jetzt zwei musikalische Aufgaben bewältigen:

1. Akkorde greifen: zur Steuerung der Begleitautomatik
2. Mit dem LEFT-Part melodische Einwürfe spielen, wie auf einem zweiten Manual.

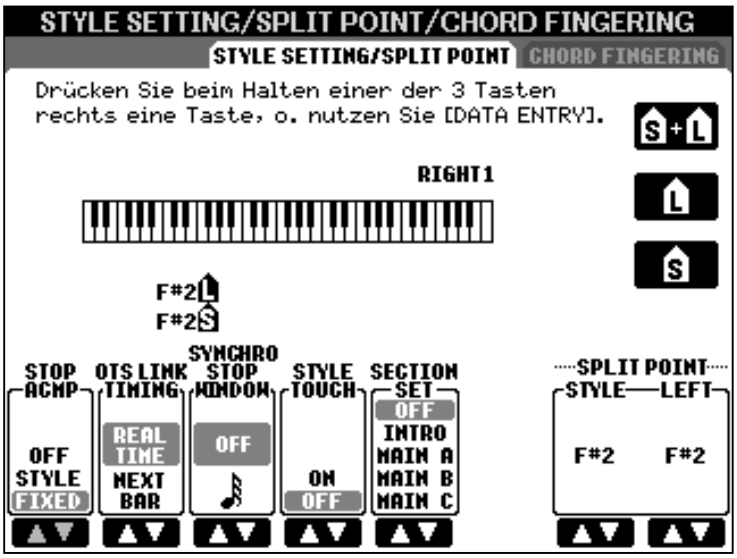
Tipp: Wählen Sie für LEFT eine sehr dynamische Klangfarbe, wie etwa „GalaxyEP“. Spielen Sie die Tasten beim Wechsel der Akkorde eher leise. Lassen Sie aber die Einwürfe durch einen stärkeren Anschlag hervortreten.

2.7 SYNC: Synchron starten und stoppen

SYNC-START und SYNC-STOP dienen zum bequemen Starten und Stoppen der Begleitautomatik. Diese Funktionen sind seit Jahren bewährt – und beliebt!

Das frei einstellbare Zeitfenster für **SYNC STOP:**

Holen Sie mit „DIRECT ACCESS“ und „SYNC STOP“ die folgende Seite ins Display:



Stellen Sie den Notenwert bei „SYNCHRO STOP WINDOW“ so ein, wie es Ihrer Spielweise entspricht:

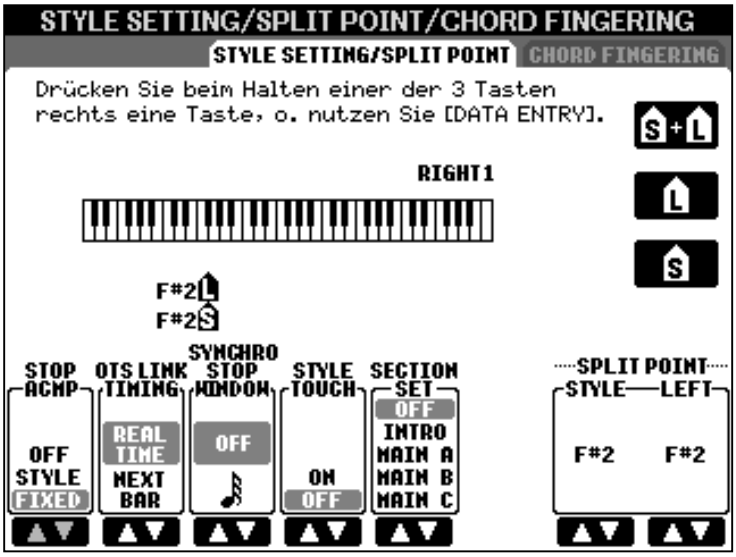
Wenn Sie die Akkorde nur kürzer als den eingestellten Notenwert spielen, dann stoppt die Begleitautomatik.

Wenn Sie aber die Tasten länger aushalten, dann spielt die Begleitautomatik weiter, auch wenn Sie alle Tasten loslassen.

Wenn das „SYNCHRO STOP WINDOW“ auf „OFF“ steht, dann stoppt die Begleitautomatik beim Loslassen der Tasten. Es spielt dann keine Rolle mehr, wie lange die Tasten zuvor ausgehalten wurden.

2.8 STYLE SETTING: Weitere Freiheiten

Die Seite STYLE SETTING enthält noch weitere Einträge zur Anpassung der Begleitautomatik an ganz persönlichen Wünsche und Vorlieben.



DIRECT ACCESS und SYNC STOP, (oder SYNC START, oder START/STOP) holen diese STYLE SETTING Seite ins Display.

STOP ACMP

Diese Einstellung legt fest, wie das ACCOMPANIMENT, also die Begleitautomatik, klingt, wenn sie gestoppt ist – und Akkorde angeschlagen werden.

Drei Möglichkeiten stehen zur Auswahl:

1. OFF

Wenn die Begleitautomatik gestoppt ist, dann erzeugen angeschlagene Tasten keinen Ton. (Es geht hier um die Begleitautomatik, nicht um den LEFT-Part!)

Die gespielten Akkorde werden erkannt – aber die Begleitautomatik erzeugt keine Töne. Die MULTI PADs, die Funktionen HARMONY und insbesondere VOCAL HARMONY reagieren aber auf die gegriffenen Akkorde. Man kann also mehrstimmig singen, mit Unterstützung durch VOCAL HARMONY, obwohl die Begleitautomatik noch nicht gestartet wurde.

2. STYLE

Jetzt erklingen angeschlagene Akkorde (bei gestoppter Begleitautomatik) mit der PAD-Voice des aktuellen Styles. Der Basston wird mit der BASS-Voice des Styles wiedergegeben.

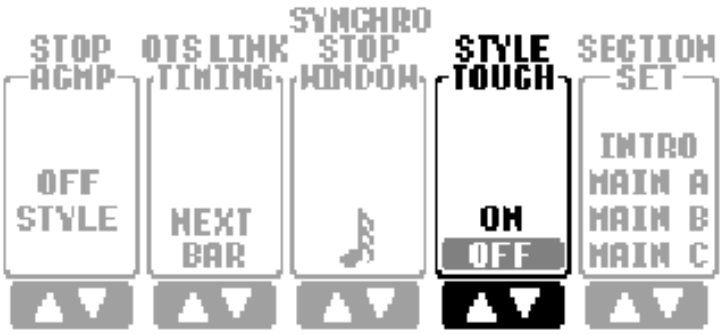
Diese Einstellung ist nur dann sinnvoll, wenn man mit den Voices des jeweiligen Styles spielen möchte. Der Klang des Akkordes und des Basstones hängt von der Anschlagstärke ab. Wenn im Style, was oft der Fall ist, im BASS eine Mega-Voice (nur PSR-3000) vorkommt, dann ist es nicht ganz einfach, den Klang und die Lautstärke zu kontrollieren. Die Mega-Voices werden mit steigender Anschlagstärke nicht immer lauter, sondern wechseln auch den Grundklang, wie etwa von offener zu gedämpfter Saite. Für eine einfache Begleitung mit lange ausgehaltenen Akkorden und Basstönen bietet sich deshalb eher die dritte Einstellung an:

3. FIXED

„Fixed“ steht für „fest eingestellt“, „immer gleich“. Bei dieser Einstellung erklingt der Akkord mit einem Streicherklang, der Bass spielt mit einer Bassgitarre. Damit lässt sich auch gut üben – wenn man noch ohne Rhythmusbegleitung spielen möchte.

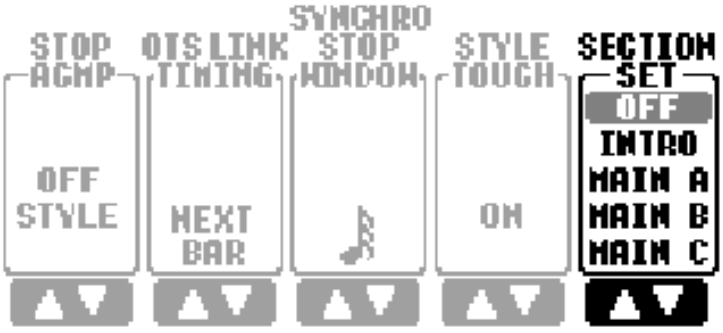
Ein weiterer Eintrag der STYLE SETTING Seite erlaubt die Auswahl zwischen

STYLE TOUCH ON – OFF



„TOUCH“ steht für Berührung im Sinne von Anschlag, Anschlagstärke. Wenn dieser Wert auf „ON“ steht, dann reagiert die Begleitautomatik darauf, wie die Akkorde angeschlagen werden. Stark, hart angeschlagene Akkorde erhöhen die Lautstärke der Begleitautomatik. Bei nur sanft oder leicht gespielten Akkorde erklingt auch die Begleitung leise. Diese Einstellung ist – meiner Meinung nach – mit Vorsicht zu verwenden. Üblicherweise kommen in der Begleitung, im Bass, im Schlagzeug, keine großen Schwankungen in der Lautstärke vor. Dynamik und Abwechslung der Begleitautomatik entstehen eher durch verschiedene MAIN-Sektionen und den geschickten Einsatz der FILL-Ins. Wenn die Begleitung ständig „pumpt“, die Lautstärke sich bei jedem Akkordwechsel ändert, dann klingt das meist nicht „echt“ oder gar musikalisch, sondern eher nach einem nervösen Fuß auf einem ungeschickt eingestellten Schwellerpedal.

SECTION SET



Legen Sie mit SECTION SET fest, ob ein neu gewählter Style immer eine bestimmten Sektion, wie INTRO 3, MAIN A, B, C oder D, aufrufen soll. Wenn der Wert bei SECTION SET auf OFF steht, dann erfolgt keine automatische Auswahl der Sektion.

Tipp: Das Registration Memory speichert ebenfalls die aktuelle Sektion des Styles, einschließlich INTRO oder FILL IN. Auch der Status von SYNC START und SYNC STOP wird im Registration Memory abgelegt.

OTS LINK TIMING

Die OTS-Link-Funktion verknüpft die vier OTS mit den vier MAIN-Sektionen des Styles. Wenn OTS-Link, rechts neben dem ACMP-Schalter, aktiviert ist, dann wird bei einem Wechsel der MAIN-Sektion automatisch auch das entsprechende OTS aufgerufen. Die Einstellung bei OTS-LINK-Timing bestimmt nun, wie dieser OTS-Wechsel ausgeführt wird:

1. REAL TIME

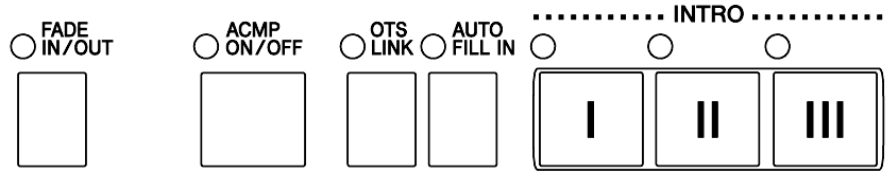
Real Time bedeutet Echtzeit, im Sinne von „sofort“ oder auch „gleichzeitig“. Sobald Sie auf einen der Schalter MAIN A, B, C oder D drücken wird unmittelbar das entsprechende OTS 1, 2, 3 oder 4 ausgewählt. Der Wechsel erfolgt sofort, unabhängig von der Zählzeit des Taktes.

2. NEXT BAR

Next Bar steht für „im nächsten Takt“. Der Wechsel zu einem neuen OTS erfolgt nicht immer sofort, sondern erst zu Beginn des nächsten Taktes.

Tipp: Der Wechsel auf ein neues OTS sollte nicht erfolgen, solange noch Töne ausgehalten werden. Das neue OTS kann ja ganz andere Effekte oder Volumeneinstellungen enthalten – und dann entstehen unschöne Übergänge. Der perfekte Wechsel, trotz lang ausgehaltener Noten, gelingt aber immer, wenn Sie zwischen verschiedenen Parts, wie etwa RIGHT1 und RIGHT2, umschalten.

Tipp: Achten Sie auf die rote LED über dem Schalter für die Funktion OTS-LINK! Sobald Sie den MUSIC FINDER benutzen, wird OTS-LINK automatisch eingeschaltet – und bleibt eingeschaltet. Stellen Sie deshalb sicher, dass OTS-LINK nur dann eingeschaltet ist, wenn Sie das auch möchten!



Der Schalter OTS-LINK befindet sich gleich neben dem ACMP-Schalter.

2.9 OTS: Immer auf der sicheren Seite!

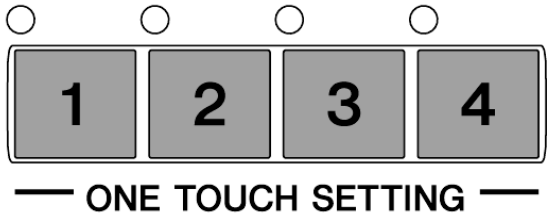
OTS steht für One Touch Setting, also für Einstellungen, für fertige Registrierungen, die mit einem einzigen Schaltvorgang abgerufen werden. Alle Preset-Styles verfügen über vier OTS, d.h. für jeden Style sind bereits vier passende Registrierungen voreingestellt. Ein Team aus erfahrenen Musikern spielte und programmierte viele Wochen lang und erstellte die vielen Registrierungen.

In diesen Einstellungen steckt eine Menge Arbeit – bitte bedienen Sie sich!

OTS aufrufen:

Drücken Sie einfach auf das gewünschte OTS!

Wenn für einen Style OTS-Daten vorhanden sind, dann leuchten die LEDs grün. Alle Preset-Styles sind mit vier OTS ausgestattet.



Der Schalter des aktuell aufgerufenen OTS leuchtet rot.

Und falls der Style keine OTS mitbringt oder nicht über alle 4 OTS verfügt, dann sind die „leeren“ Plätze auch nicht beleuchtet.

Nachgeladene, externe Styles (etwa von Diskette) enthalten nicht automatisch OTS.

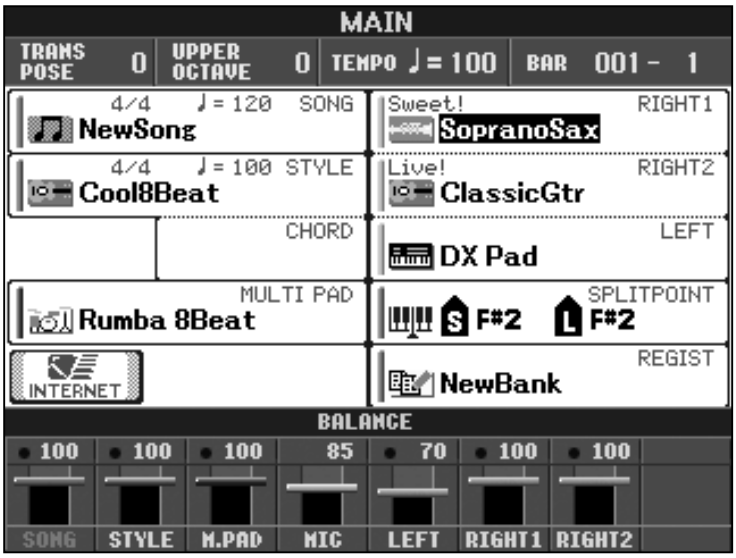
Wichtig: Was ist wo? Was gehört wozu?

1. Die vier OTS „gehören“ zum jeweiligen Style – nicht zu irgend einem Registration Memory.
2. Die OTS der Styles sind nicht in eigenständigen, separaten Dateien gespeichert – wie etwa bei PSR-9000 oder 9000 PRO. Die OTS-Daten sind gleich im jeweiligen Style enthalten und müssen deshalb nicht extra geladen werden.
3. In den OTS sind u.a. die Einstellungen für die Parts (RIGHT1, RIGHT2 und LEFT), sowie die MULTI PAD Bank gespeichert – NICHT aber das TEMPO oder die Lautstärke der Begleitautomatik.
4. TRANSPOSE und CHANNEL ON/OFF sind ebenfalls unabhängig von OTS.
5. FREEZE funktioniert auch mit OTS: Je nach FREEZE-Setting bleiben deshalb die Einstellungen für LEFT und MULTI PAD erhalten, auch wenn ein OTS eines neuen Styles aufgerufen wird.
6. OTS speichert somit weniger Informationen als das Registration Memory – und ist dadurch sehr vielseitig einzusetzen: die individuellen Einstellungen wie SPLIT, TRANSPOSE, die aktuelle Sektion des Styles oder das Tempo werden von OTS nicht verändert.

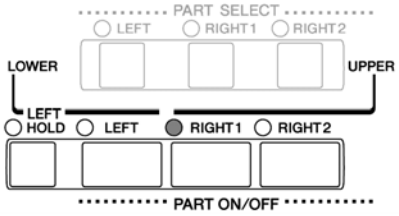
Tipp: Sehen Sie vorher nach, was Sie erwartet! Verschaffen Sie sich zuerst einen Überblick, welche Voices und Kombinationen die OTS eines Styles jeweils „mitbringen“. Drücken Sie, nach der Wahl des neuen Styles, nacheinander die vier OTS und sehen Sie sich die Registrierungen im Display an. So gewappnet sind Sie vor Überraschungen sicher und können die OTS viel gezielter einsetzen!

Betrachten wir die OTS eines bestimmten Styles etwas genauer: am Beispiel des „Cool8Beat“ in der Kategorie „POP&ROCK“ wird deutlich, was alles in den OTS steckt!

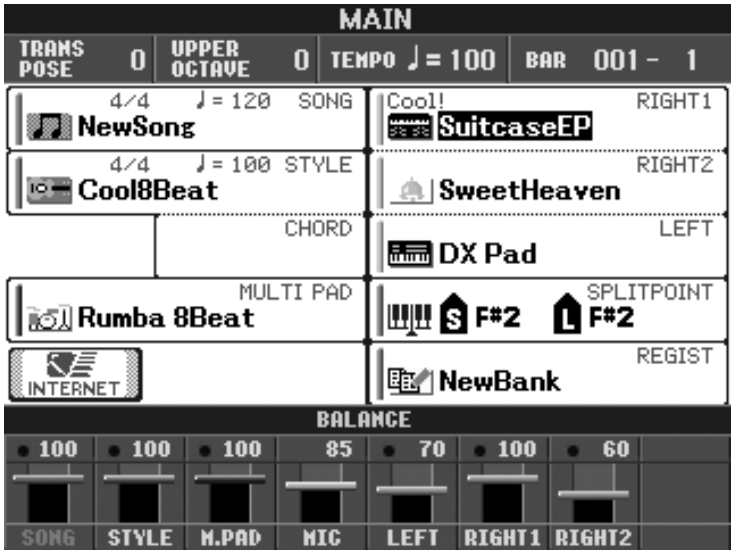
Cool8Beat OTS 1



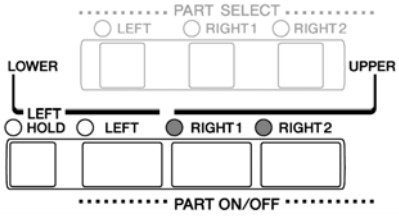
OTS 1 bietet zwei einzeln zu spielende Voices an: „SopranoSax“ für RIGHT1 und „ClassicGuitar“ für RIGHT2. Auch der LEFT-Part ist bereits passend mit der Voice „DX Pad“ registriert, aber „aus“.



Cool8Beat OTS 2



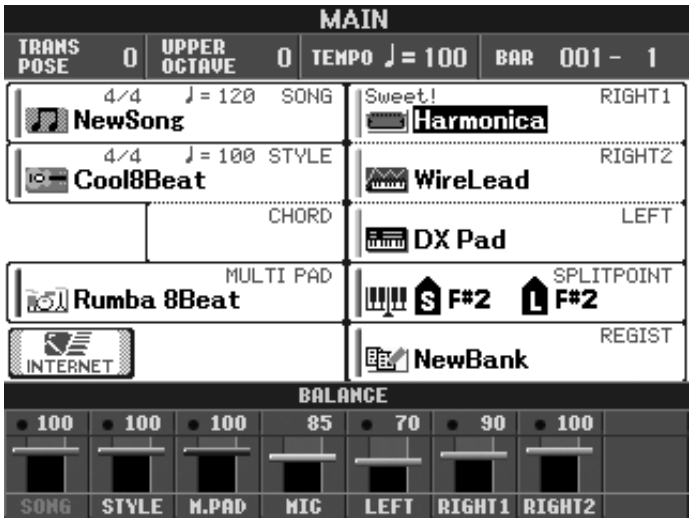
OTS 2 liefert einen „Layer“, also eine Kombination aus zwei Voices: „SuitcaseEP“ in RIGHT1 und „SweetHeaven“ in RIGHT2 Die LEFT-Voice ist, wie im OTS 1 mit „DX Pad“ belegt.



Die vier OTS eines Preset-Styles benutzen nahezu immer die selbe Voice für LEFT. Die MULTI PAD Bank wird innerhalb eines Styles ebenfalls beibehalten. Das dient nur der Bequemlichkeit und ist keine technische Einschränkung. Sie können Ihre eigenen OTS auch so programmieren, dass jedes einzelne OTS eine andere LEFT-Voice und eine neue MULTI PAD Bank aufruft: Aber dann wird es auch etwas unübersichtlich! Es ist deshalb meistens angenehmer, die Voice des LEFT-Parts den ganzen Style hindurch beizubehalten.

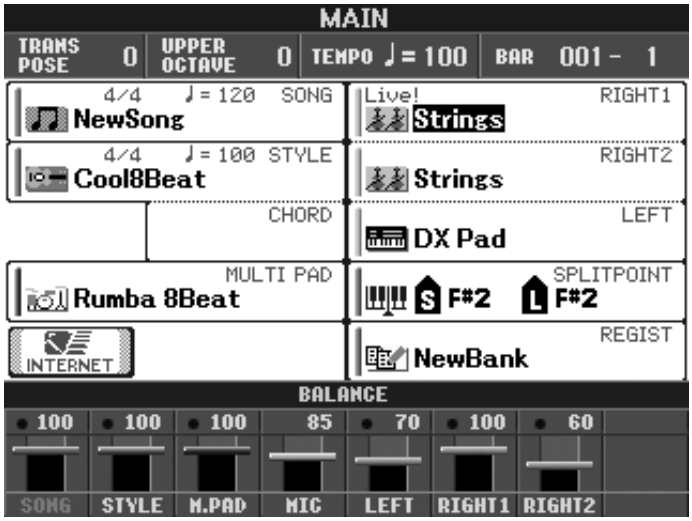
Sehen wir uns OTS 3 und OTS 4 an:

Cool8Beat OTS 3



Das dritte OTS liefert ebenfalls zwei einzelne Voices: die „Harmonica“ für RIGHT1 und den Synthesizersound „WireLead“ in RIGHT2. Der LEFT-Part spielt nach wie vor mit „DX Pad“. Auch die MULTI PAD Bank ist so eingestellt wie bei OTS 1 und 2.

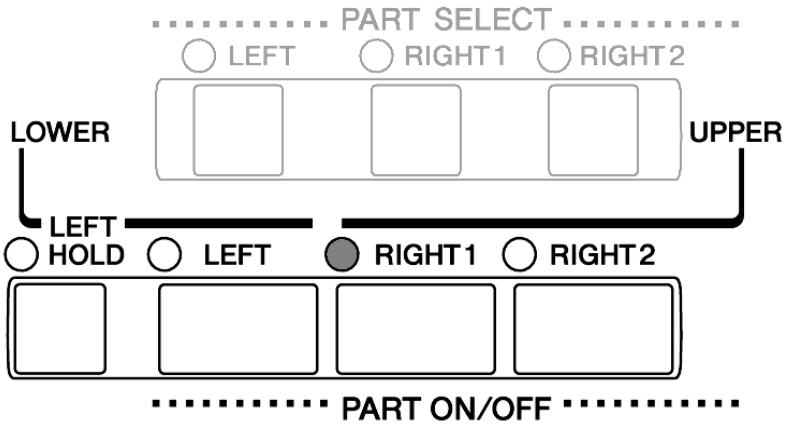
Cool8Beat OTS 4



OTS 4 schließlich setzt die beiden RIGHT-Parts wieder gleichzeitig ein: zweimal die „Strings“ – aber RIGHT2 ist um eine Oktave nach unten versetzt!

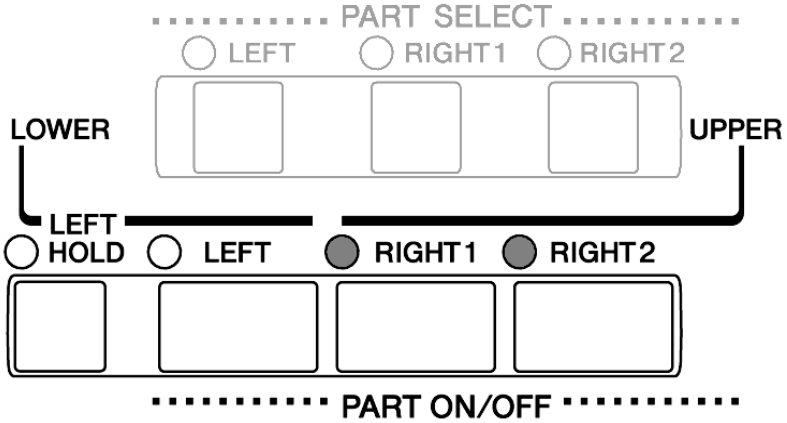
Die Parts RIGHT1 und RIGHT2 kommen in den Preset-OTS so zum Einsatz:

1. Zwei einzelne Voices:



RIGHT1 ist eingeschaltet. RIGHT2 ist ausgeschaltet und bietet eine Alternative an – aber nicht zum „Mischen“ sondern als jeweils eigenständige Stimmen: spielen Sie mit RIGHT1 **oder** mit RIGHT2!

2. Eine Kombination aus 2 Klangfarben (Layer):



Beide RIGHT-Parts sind eingeschaltet und ergeben zusammen den gewünschten Sound, wie etwa ein Brass-Ensemble (z.B. mit „Sweet Trumpet“ in RIGHT1 und „HyperBrass“ in RIGHT2) oder einen orchestralen Klang aus Streichern und Flöte.

Sie sehen also gleich auf den ersten Blick, wie das OTS aufgebaut ist: zwei einzelne Voices, oder ein eine Kombination aus zwei Klangfarben.

Lassen Sie sich von den Hunderten von Preset-OTS inspirieren, Ihre eigenen Registrierungen und OTS zu gestalten!

Eigene OTS gestalten und abspeichern:

Die Instrumente der neuen Generation verwalten die OTS nicht als eigenständige Dateien, wie das bei früheren Modellen der Fall war. Die OTS sind ein Teil des jeweiligen Styles. Dadurch wird der Umgang mit OTS einfacher und bequemer: es ist nicht mehr notwendig, die OTS separat abzuspeichern oder zu laden.

OTS steht damit auch bei Styles von Diskette, USER-Laufwerk oder Festplatte zur Verfügung – wenn die Styles bereits OTS-Daten enthalten.

Wichtig: wo „wohnt“ OTS?

1. Die OTS-Daten sind Teil des Styles!

Daraus folgt:

2. Wenn die OTS-Daten verändert werden, dann ist der Style verändert worden.

Um also die neuen OTS dauerhaft zu speichern, muss

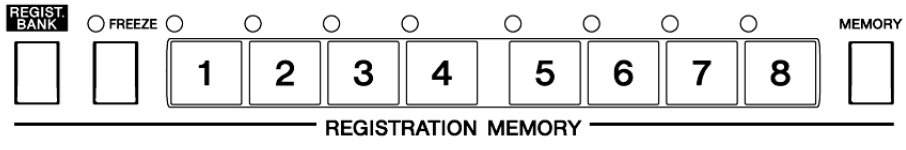
3. der Style neu gespeichert werden!

So speichern Sie eigene OTS:

Gestalten Sie das neue OTS, stellen Sie die gewünschten Voices und Lautstärken ein, wählen Sie eine passende MULTI PAD Bank. Bedenken Sie dabei, dass die Werte für TRANSPOSE oder UPPER OCTAVE im OTS nicht gespeichert werden. Wenn Sie etwa die Oktav-Lage einer Voice verändern möchten, dann benutzen Sie dazu den Parameter OCTAVE in der MIXING CONSOLE – nicht die UPPER OCTAVE Einstellung!

Eine detaillierte Liste aller in OTS gespeicherten Einstellungen finden Sie in dem Heft DATA LIST, die auch zur Bedienungsanleitung gehört.

Wenn Sie schließlich mit den Einstellungen zufrieden sind, dann drücken Sie den Schalter MEMORY, genau so, wie Sie beim Abspeichern eines REGISTRATION MEMORY vorgehen.



Es erscheint folgende Seite im Display:

Die Auswahl der Daten-Typen (GROUP SELECT) betrifft nur REGISTRATION MEMORY – nicht aber OTS!

Auf dieser Seite sind deshalb keine weiteren Einstellungen notwendig.

Drücken Sie zum Speichern einfach den gewünschten OTS-Schalter!

Die aktuelle Einstellung ist jetzt im OTS-RAM, einem flüchtigen Speicher, abgelegt. Zur dauerhaften Sicherung muss auch der Style selbst – der ja die neuen OTS enthält – gespeichert werden.

Das Instrument weist Sie auf diesen Umstand sofort hin: im Display erscheint die Abfrage, ob der Style mit dem neuen OTS jetzt gleich gespeichert werden soll. Der „Hintergrund“, die aktuelle Display-Seite, spielt dabei keine Rolle.

Diese Abfrage erscheint unmittelbar nach dem Speichern eines OTS.

Antworten Sie mit „NO“, wenn Sie noch weitere OTS neu gestalten möchten – das spart Zeit! Aber vergessen Sie nicht, den Style letztendlich doch noch abzuspeichern!

Drücken Sie „YES“, um den Style mit den neuen OTS tatsächlich zu speichern.

Wählen Sie zuerst den Speicherort fest: auf einem Laufwerk wie USER, CARD oder einem externen USB-Gerät – auf PRESET kann nicht gespeichert werden!.

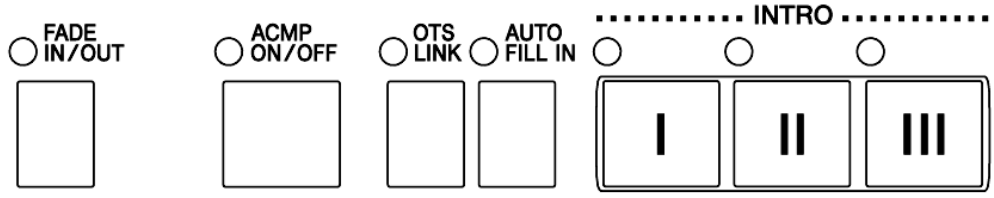
Drücken Sie dann auf den Schalter „6“ SAVE.

Jetzt können Sie dem Style einen neuen Namen geben, oder den aktuellen Namen beibehalten.

Drücken Sie zum Speichern „8 oben“ OK – fertig! Der soeben gespeicherte Style enthält die neuen OTS!

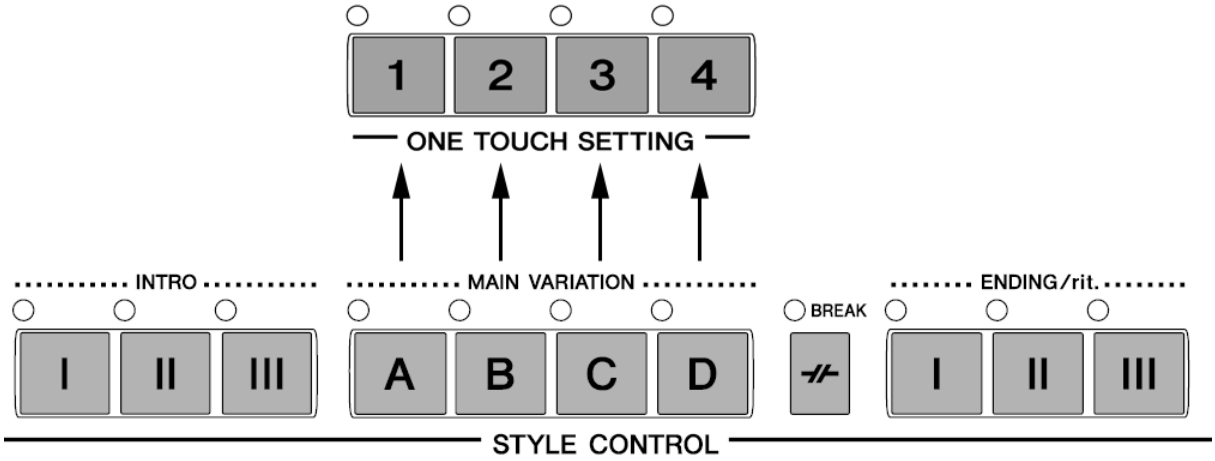
2.10 OTS LINK: A1 – B2 – C3 – D4

Die OTS LINK Funktion verknüpft die vier OTS mit den vier MAIN-Sektionen des Styles – siehe auch OTS LINK TIMING im Abschnitt 2.8 STYLE SETTING.



„OTS LINK“ befindet sich gleich neben dem ACMP-ON/OFF Schalter für die Begleitautomatik (ACCOMPANIMENT).

Wenn OTS LINK aktiviert ist, dann „holt“ sich ein **neuer Style** oder eine neue **MAIN-Sektion** automatisch auch das entsprechende OTS.



Die Zuordnung ist denkbar einfach:

MAIN A ruft OTS 1 auf, MAIN B schaltet automatisch zu OTS 2, ...

Dabei spielt es keine Rolle, ob die neue MAIN-Sektion direkt oder mit Hilfe eines FILL IN ausgewählt oder erreicht wird.

In „umgekehrter Richtung“ gibt es keine automatische Verknüpfung: wenn man ein neues OTS „von Hand“ wählt, dann ändert sich die Style-Sektion nicht.

So reizvoll OTS LINK auch ist: in bestimmten Situationen ist es sicherer, die Funktion OTS LINK auszuschalten! Wenn Sie gerade dabei sind, neue Registrierungen oder OTS zu programmieren, dann sollte OTS LINK deaktiviert sein. Sonst kann es passieren, dass Sie gerade mit der „besten Registrierung der Welt“ spielen und vor lauter Begeisterung auf MAIN D wechseln – und weg ist sie, die beste Registrierung der Welt.

Achten Sie darauf, dass OTS LINK sich auch einschaltet, sobald Sie den MUSIC FINDER benutzen!

2.11 TEMPO: Schläge pro Minute!

Alle „automatischen Musikbausteine“, wie Styles, Songs oder MULTI PADs, laufen mit dem eingestellten TEMPO ab.

Das TEMPO der Style-Wiedergabe wird auf der MAIN-Seite im Feld neben dem Schalter „B“ angezeigt. (bpm = beats per minute, Schläge pro Minute)

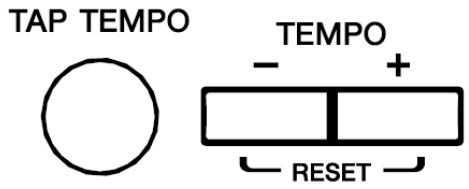
Der einstellbare Bereich beginnt bei unsäglich langsamen 5 Schlägen pro Minute und reicht hoch bis zum absurd schnellen Tempo von 500 bpm! Damit ist wohl alles abgedeckt, was jemals in Frage kommen könnte!

Zur Eingabe oder Festlegung des TEMPO-Wertes gibt es mehrere Möglichkeiten:

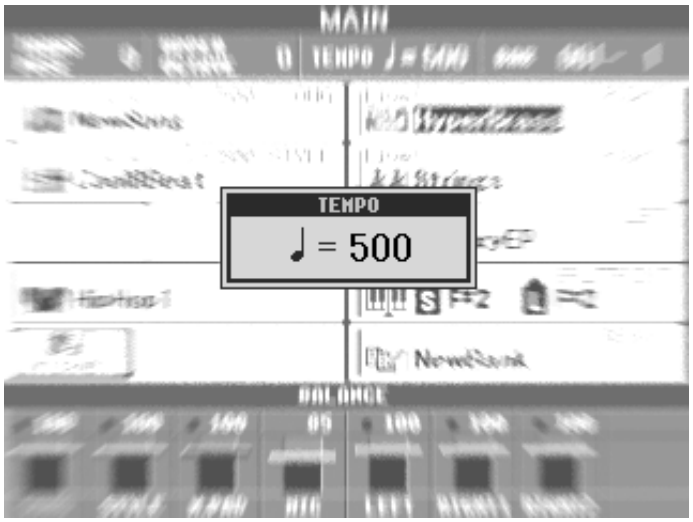
1. Jeder Style besitzt ein PRESET-Tempo: ein langsamer Walzer etwa „läuft“ mit 90 bpm, bei einem Quickstep sollte das Tempo aber auf dem Wert 200 stehen. Wenn die Begleitautomatik gestoppt ist, dann ruft jeder neu angewählte Style auch sein PRESET-Tempo auf. Wenn bei laufender Begleitautomatik eine neuer Style angewählt wird, dann ändert sich das Tempo nicht!

2. Ein MIDI-File, ein Song, enthält ebenfalls eine oder mehrere Tempo-Informationen. Das Tempo wird durch den Song gesteuert und kann sich auch während der Wiedergabe weiter verändern.

3. Die manuelle Eingabe des gewünschten TEMPO-Wertes erfolgt mit den Schaltern „TEMPO -“ und „TEMPO +“, sowie mit dem DATA ENTRY Rad und dem Schalter ENTER:



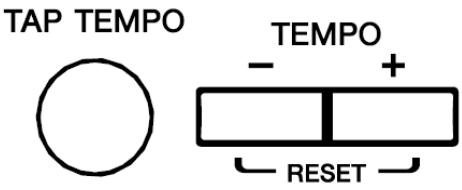
Sobald Sie einen der TEMPO-Plus-Minus-Schalter betätigen, erscheint folgendes Feld im Display – unabhängig vom aktuellen „Hintergrund“:



Drücken Sie zur Eingabe des neuen Wertes auf die Schalter „TEMPO -“ oder „TEMPO +“.

Oder drehen Sie das DATA ENTRY Rad bis der gewünschte Wert erreicht ist und schließen Sie die Eingabe mit ENTER ab!

4. Drücken Sie die beiden Schalter „TEMPO -“ und „TEMPO +“ gleichzeitig, um das Tempo auf den aktuellen PRESET-Wert zurückzustellen (RESET).



TAP TEMPO: 1-2-3-4 und los! (bei einem Walzer sind es natürlich nur 3 Schläge!)

5. Stellen Sie das gewünschte TEMPO „nach Gefühl“ ein: geben Sie mit dem Schalter TAP TEMPO das neue Tempo vor! Üblicherweise ertönt dabei ein Hi-Hat -Becken, aber Sie können als TAP TEMPO Klang auch jedes andere Instrument des Schlagzeugs verwenden.

Zum Starten – wenn die Begleitautomatik (oder der Song) noch gestoppt ist:

Tipp: Drücken Sie – im gewünschten Tempo – vier mal den Schalter TAP TEMPO. Nur der dritte und vierte Schlag bestimmen das neue Tempo! Die ersten beiden Schläge sind nur zum „eingrooven“ – damit Schlag 3 und 4 dann möglichst genau erfolgen.

Wenn der Style (oder Song) bereits läuft:

Tipp: Jetzt genügen zur Tempo-Eingabe bereits zwei Schläge!

Und noch ein TEMPO-Tipp:

Wenn Sie ein zweites Mal auf die ENDING-Taste drücken, dann wird jedes ENDING mit „Ritardando“ abgespielt, wird also langsamer. Allerdings enthalten viele ENDINGs bereits programmierte Tempoänderungen, meist eben ein Ritardando zum Ende hin. Hier ist also etwas Vorsicht geboten, damit nicht ein „doppeltes“ Ritardando das Tempo zu sehr verringert und sich das ENDING „endlos“ in die Länge zieht.

So stellen Sie das TAP TEMPO Instrument ein:

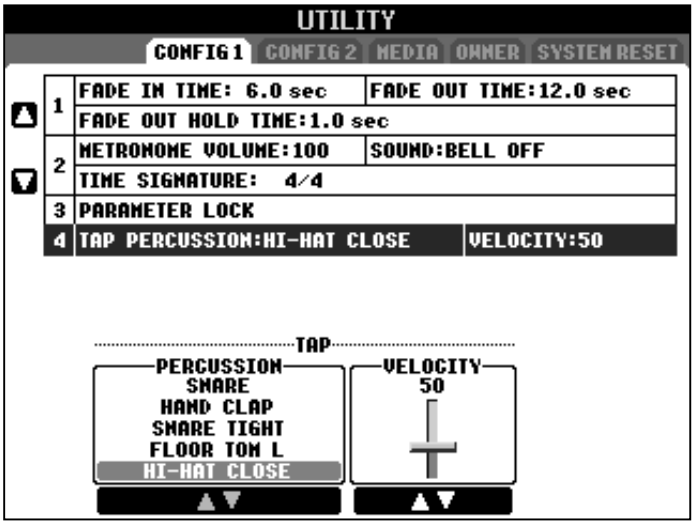
Öffnen Sie mit dem Schalter FUNCTION die Seite FUNCTION MENU. Wählen Sie mit dem Schalter „I“ den Eintrag UTILITY. Der Klang des TAP TEMPO wird im vierten Eintrag von CONFIG 1 eingestellt, den Sie mit den Schaltern „A“ oder „B“ erreichen.

HALT!

Das geht doch viel bequemer:

Drücken Sie DIRECT ACCESS und dann TAP TEMPO!

Ohne weitere Umwege oder Menus erscheint sofort diese Anzeige im Display:



Die Schalter „2“ bis „4“ bestimmen das Instrument, das bei TAP TEMPO ertönen soll. Oder Sie drehen zur Auswahl einfach das DATA ENTRY Rad, sobald die Pfeile unter der Liste orange-rot markiert sind.

Rechts daneben stellen Sie die Velocity, die Anschlagstärke ein. Der TAP TEMPO Schalter auf dem Bedienfeld ist ja nicht anschlagdynamisch – deshalb geben Sie hier den Wert ein, wie stark der Anschlag erfolgen soll.

TAP TEMPO Instrument RESET:

Falls Sie sich „verirrt“ haben und schnell wieder zur Standardeinstellung zurück wollen, hilft der allgegenwärtige alte Trick:

zwei Schalter (plus und minus) gleichzeitig drücken!

Mit Schalter „3 oben“ und „3 unten“ gleichzeitig ist wieder das Hi-Hat eingestellt!

Mit „5 oben“ und „5 unten“ springt der Wert sofort wieder auf 50, wie gehabt.

2.12 Pro – Session: Styles von farbig bis bunt!

Werfen Sie bitte einen Blick auf die erste Seite der STYLE-Kategorie „SWING & JAZZ“:

Außer dem Namen trägt jeder Style noch ein weiteres Etikett, ein sogenanntes Label: „PRO“ oder „SESSION“. („PRO“ steht als Abkürzung für „PROFESSIONAL“)

Was bedeuten diese Bezeichnungen?

Klingt ein SESSION-Style „besser“ als ein PRO-Style? Oder umgekehrt?

„PRO“ oder „SESSION“ gibt nur den Style-Typ an!

Die Style-Typen:

1. PRO-Styles

Diese Styles bieten harmonisch perfekte Spielbarkeit.

Die Akkorderkennung verarbeitet mehr als zwanzig Akkordarten – und diese Akkorde werden von den MAIN- und FILL-Sektionen der PRO-Styles ganz präzise in eine rhythmische Begleitung umgesetzt.

Da wird nichts weggelassen: wenn Sie „G-7/9“ greifen dann erklingt auch „G-7/9“. Und es kommt auch nichts dazu: wenn Sie „A-moll“ anschlagen dann spielt die Begleitautomatik auch genau „A-moll“ – und nicht „A-moll7“ oder „A-moll add9“ oder eine andere harmonische Verzierung oder Zugabe. Bei reinem DUR mag schon einmal die Sexte im Bass auftauchen – aber das war es auch schon. PRO-Styles reproduzieren nur die gewünschte Harmonie.

Die PRO-Styles sind, um bei dem Vergleich in der Überschrift zu bleiben, farbig, und zwar ein-farbig: alle „Farben“, alle Akkorde werden genau so abgespielt, wie der Spieler greift. Der Spieler selbst hat die Kontrolle über die harmonischen Feinheiten – und im Modus AI FINGERED auch über die Bewegung der Bassspuren. Die PRO-Styles entwickeln kein harmonisches Eigenleben. Sie „gehorchen“ nur den gegriffenen Akorden.

Für den Spieler, der weiß was er will, sind PRO-Styles die perfekte Band unter den Fingern seiner linken Hand.

2. SESSION-Styles

SESSION-Styles sind, harmonisch betrachtet, nicht farbig sondern bunt.

Die SESSION-Styles enthalten fertige harmonische Variationen: das reicht von einzelnen, zusätzlichen Tönen, die im gegriffenen Akkord gar nicht vorkommen, bis hin zu ausgewachsenen Akkordprogressionen, also ganzen Akkordfolgen.

Selbst wenn der Spieler „nur“ einen einfachen Akkord, wie etwa C-DUR, greift, kann das klingende Ergebnis bereits ein harmonisch buntes Allerlei in der näheren Umgebung von C-DUR sein.

Diese Extraportion an harmonischer „Würze“ kann aber auch stören – je nach harmonischem Zusammenhang. Für harmonisch aufwendige Songs mit schnellen Akkordwechseln sind SESSION-Styles deshalb weniger geeignet – und auch nicht vorgesehen.

Die Anzahl der PRO-Styles ist deshalb auch viel größer als die Anzahl der SESSION-Styles.

Untersuchen wir einmal zwei vergleichbare Styles, nämlich den SESSION-Style „SwinginBoogie“, und den PRO-Style „ComboBoogie“ - beide zu finden in der Kategorie „R&B“, auf den Seiten P2 bzw. P3:

SESSION Style Swinging´Boogie:

Spielen Sie mit „Swingin´Boogie“ MAIN C einen einfachen Septim-Akkord, wie etwa F7. Der Akkord F7 besteht aus den Tönen F, A, C und Eb. Der SESSION-Style liefert aber eine harmonisch ausgeschmückte Begleitung, in der auch die Töne G, G#, D vorkommen. Obwohl Sie „nur“ reines F7 gegriffen haben ertönt bereits die Harmonie F-7/9/13 mit weiteren „Farbtupfern“. Der SESSION-Style kann sich gut „entfalten“, wenn keine schnellen, Akkordwechsel erfolgen. Ein einfaches 12-Takte-Blues-Schema – und alles ist gut! Aber lassen Sie besser die Finger von schnellen Akkordwechseln und moll-Akkorden!

Im Vergleich dazu der

PRO-Style „Boogie Woogie“:

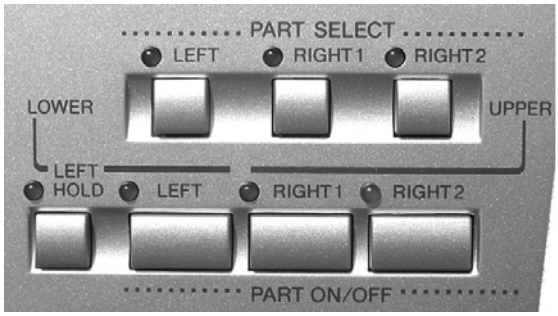
Im Falle des Akkordes F7, wieder mit der Sektion MAIN C gespielt, liefert der Style exakt die Harmonie F7. Vom BASS bis zu PHRASE 2 kommen nur die Töne F, A, C und Eb vor – eben genau die Töne des Akkordes F7. Der PRO-Style reagiert ausschließlich auf die Akkordeingaben des Spielers. Schnelle Akkordwechsel und farbige Harmonien – jetzt von Hand gegriffen! – werden umgehend in eine Begleitung umgesetzt. Der Spieler selbst spielt und kontrolliert alle „Farben“! Der Styles ist uneingeschränkt spielbar, auch ein moll-Boogie (Hummelflug – Bumble-Boogie) ist kein Problem.

3. Voices

Die Klangfarben Ihres Keyboards heißen „VOICES“. „Voice“ bedeutet auf Deutsch „Stimme“, was hier richtiger Weise mit „Spielstimme“ übersetzt werden muss. Diese Spielstimmen sind die Protagonisten dieses Kapitels. Wir werden uns mit Ihren Eigenschaften und den Kombinationsmöglichkeiten ausführlich befassen.

3.1 Voices und Parts

Für das manuelle Spiel stehen Ihnen 3 Parts zur Verfügung:



„RIGHT1“ und „RIGHT2“ sind die Parts für den oberen Tastatur-Bereich („UPPER“). „LEFT“ ist der Part für den unteren Tatstatur-Bereich („LOWER“).

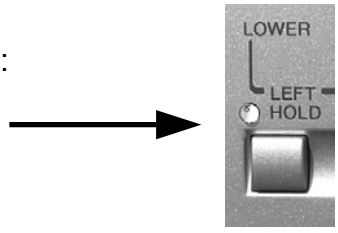
„RIGHT“ bedeutet rechts, „LEFT“ bedeutet links.

Die Parts werden mit den Schaltern in der unteren Reihe ein- und ausgeschaltet („PART ON/OFF“). Der Schalter eines eingeschalteten Parts leuchtet rot. Ein ausgeschalteter Part leuchtet nicht.

LEFT HOLD

Schalten Sie “LEFT HOLD” („links halten“) ein, um das Erklingen der Klangfarbe des „LEFT“-Parts zu verlängern oder dauerhaft zu halten. Ein Piano etwa klingt nach einiger Zeit aus, während ein Flächensound dauerhaft hörbar bleibt.

Bei eingeschalteter „LEFT HOLD“-Taste leuchtet das LED:



Die Tastatur-Bereiche der Parts „UPPER“ und „LOWER“ richten sich nach den Split-Punkten der Begleitautomatik und des „LEFT“-Parts.

Folgende Möglichkeiten gibt es:

Die Begleitautomatik und der „LEFT“-Part sind ausgeschaltet. Die „UPPER“-Parts benutzen den gesamten Tastatur-Bereich.

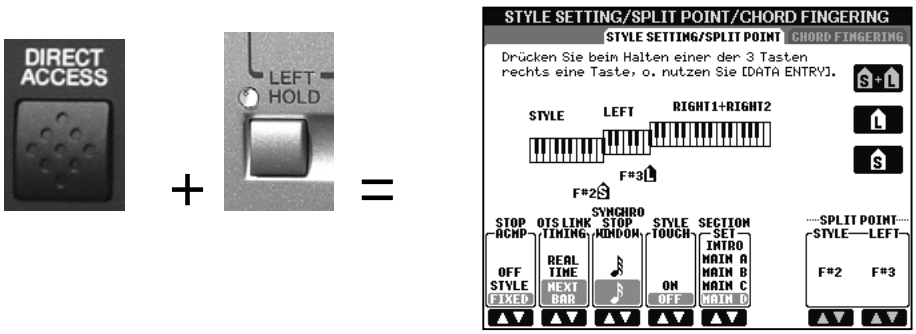
Die Begleitautomatik ist ausgeschaltet. Der „LEFT“-Part ist eingeschaltet und benutzt den Tastatur-Bereich links vom Splitpunkt (F#3). Die „UPPER“-Parts benutzen den Tastatur-Bereich rechts vom Splitpunkt.

Die Begleitautomatik ist eingeschaltet und benutzt den Tastatur-Bereich links vom Splitpunkt (F#2). Der „LEFT“-Part ist ausgeschaltet. Die „UPPER“-Parts benutzen den Tastatur-Bereich rechts vom Splitpunkt.

Die Begleitautomatik ist eingeschaltet und benutzt den Tastatur-Bereich links vom Splitpunkt (F#2). Der „LEFT“-Part ist eingeschaltet und benutzt den Tastatur-Bereich zwischen den Splitpunkten F#2 und F#3. Die „UPPER“-Parts benutzen den Tastatur-Bereich rechts vom Splitpunkt F#3.

Einstellen der Splitpunkte

Das Einstellen der Splitpunkte wurde in Kapitel 2 ausführlich erklärt. An dieser Stelle deshalb nur die Kurzfassung:

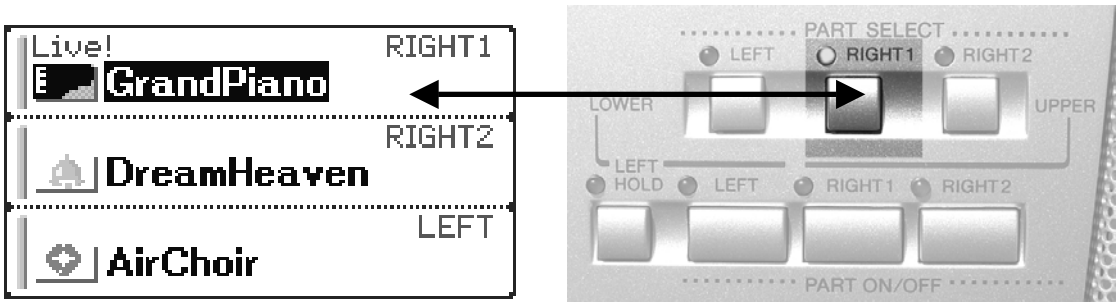


Tipp: Im „MAIN-Display wählt Schalter „I“ die „SPLIT POINT“-Seite.

Parts selektieren

Um die Voice und weitere Einstellungen eines Parts zu verändern, muss der entsprechende Part selektiert sein. Dies gilt auch dann, wenn man die Einstellungen eines Parts lediglich anzeigen möchte.

Über den „PART ON/OFF“-Schaltern befinden sich die „PART SELECT“-Schalter.
Es kann immer nur ein Part selektiert sein. Deshalb leuchtet in der oberen Reihe auch immer nur ein Schalter - nämlich der, des selektierten Parts. Im MAIN-Display wird die Voice des selektierten Parts invertiert angezeigt:



Parts lassen sich innerhalb des „MAIN“-Displays auch durch die für sie relevanten Schalter „F bis H“ selektieren. Dabei „folgt“ der entsprechende „PART SELECT“-Schalter der Auswahl am Display.

Wenn ein Part eingeschaltet wird (untere Reihe, Schalter leuchtet), dann „folgt“ ihm auch der leuchtende Schalter der oberen Reihe („PART SELECT“). Ebenso wird die Voice des zuletzt eingeschalteten Parts im „MAIN-Display invertiert dargestellt.

Beispiel: Drücken Sie nacheinander die Schalter „PART SELECT“ für die verschiedenen Parts oder die Schalter „F bis H“ innerhalb des „MAIN“-Displays. Sie können beobachten, dass je nach selektiertem Part verschiedene LEDs der VOICE-Kategorien aufleuchten. (Dies gilt natürlich nur für den Fall, dass die Parts auch mit Voices unterschiedlicher Kategorien belegt sind.)

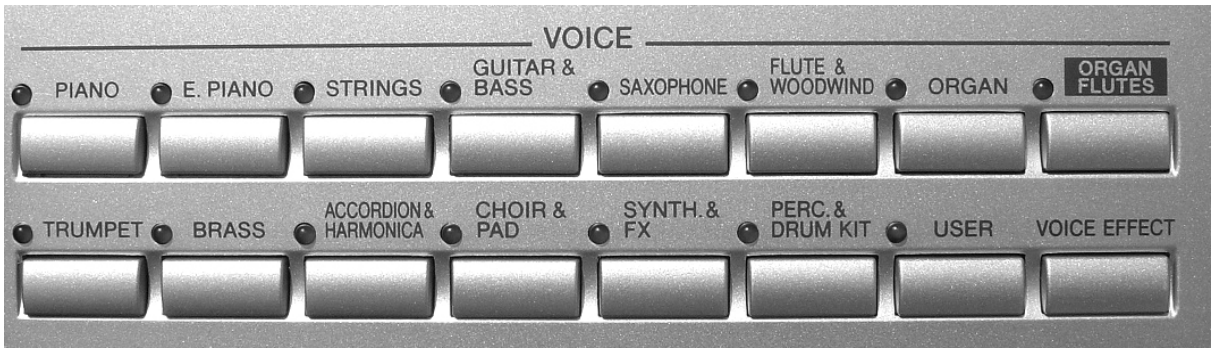
3.2 Voices auswählen

Nachdem Sie sich mit den Parts ein wenig vertraut gemacht haben, wird es nun Zeit diesen Parts auch einmal neue Voices zuzuordnen.

Das Prinzip des Auswählens von Daten haben wir sehr ausführlich in Kapitel „2.1 Styles auswählen“ behandelt. Wir werden in diesem Kapitel, darauf aufbauend, die Besonderheiten bei der Auswahl von Voices erklären.

Alle werden aus einem Topf bedient

„Alle“ sind die 3 Parts („RIGHT1“, „RIGHT2“ und „LEFT“).
Der *„Topf“* ist das Bedienfeld „VOICES“, bzw. der Ordner „VOICE“.
„PART SELECT“ bestimmt wer gerade *„bedient“* wird.



Zum Öffnen einer Voice-Kategorie gibt es zwei Möglichkeiten:

A) Selektieren Sie den Part, dessen Voice-Kategorie Sie öffnen möchten durch Drücken eines der „PART SELECT“-Schalter. Drücken Sie anschliessend einen der Schalter im Bedienfeld „VOICE“. (s. oben)

Achtung: Beim Öffnen einer Voice-Kategorie über den Bedienfeld-Schalter wird automatisch die zuletzt gewählte Voice dieser Kategorie gewählt. Dies ist ein wesentlicher Unterschied zum Konzept der Style-Auswahl!

B) Innerhalb des „MAIN-Displays öffnen die Schalter „F bis H“ die Voice-Kategorie, dies geschieht nach folgendem Prinzip:
Schalter einmal drücken: Der Part wird selektiert (Invertierung der Schrift). Den gleichen Schalter ein zweites Mal drücken: Der Ordner der Voice-Kategorie wird geöffnet. Ist ein Part bereits selektiert genügt ein einmaliges Drücken des Display-Schalters, um den entsprechenden Ordner der Voice-Kategorie zu öffnen.

Ein Beispiel: (Möglichkeit A)

Dem Part „RIGHT1“ soll eine Gitarre zugeordnet werden:

1. Selektieren Sie den Part „RIGHT1“
2. Drücken Sie im Bereich „VOICE“ den Schalter „GUITAR & Bass“.

Es erscheint folgendes Display:

Momentan ist die „NylonGuitar“ gewählt. Sie wird deshalb invertiert dargestellt (weiße Schrift, schwarzer Hintergrund).

3. Wählen Sie durch Drücken des Schalters „E“ die „DynoSteel1“-Gitarre. Nun wird *diese* im Display invertiert dargestellt.

Derzeit werden auf dem Display die ersten 10 Gitarren auf der ersten Seite der Gitarren-Kategorie angezeigt. Drücken Sie den Schalter „2 oben“ um auf Seite 2 zu gelangen. Dort stehen Ihnen weitere 10 Voices zur Auswahl.

Zu Ihrer steten Orientierung sehen Sie unterhalb der Voice-Liste das Ordner-Symbol mit der Bezeichnung „Guitar & Bass“. Dieses zeigt an, dass Sie sich in der Gitarren-Kategorie befinden. Darunter stehen die einzelnen Seiten „P1 bis P5“ zur Auswahl. Durch Drücken des Schalters „NEXT“ („6 oben“) werden die Seiten „P6 bis P8“ sichtbar gemacht. Das Gegenstück zu „NEXT“ ist „PREV“ („1 oben“)

Demo

Drücken Sie den Schalter „8 unten“, um für die gewählte VOICE ein kurzes Hörbeispiel in der jeweils passenden Stilistik zu starten.

4. Mit „EXIT“ gelangen Sie wieder zurück zum MAIN-Display, das nun die gewählte Voice („DynoSteel1“) bei „RIGHT1“ anzeigt.

3.3 VOICE SET

Ihr PSR-1500 bzw. PSR-3000 verfügt über verschiedene Arten von Voices, die sich unter anderem durch ihren Aufbau und Ihren Zweck unterscheiden. Werfen wir einen Blick auf die oberste Ebene der Voice-Gruppen auf dem Preset-Laufwerk:

Die VOICE-Gruppen des PRESET-Laufwerks

- die Panel Voices: Die ersten 14 Ordner der obersten Ebene des Preset-Laufwerks beinhalten die Panel Voices. Für jeden Ordner gibt es einen entsprechenden Schalter auf dem Bedienfeld „VOICE“.
- die GM&XG- und GM2-Voices: Diese Voice-Gruppen können nur übers MAIN-Display erreicht werden.

Panel Voices

Die Panel Voices sind die wichtigsten und besten Voices des PSR-1500 bzw. PSR-3000. Alle Eigenschaften der Panel Voices sind dafür optimiert, auf der Tastatur dieser beiden Modelle gespielt zu werden. Sämtliche Panel Voices verfügen über ein individuelles „VOICE SET“.

Was bewirkt VOICE SET?

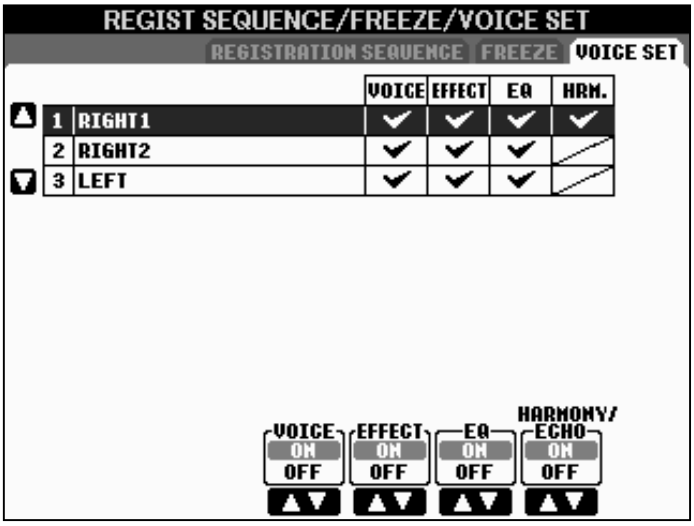
Eine „nackte” Voice, *ohne* jegliche Effekte, *ohne* die typischen Einstellungen für die Charakteristik des Instruments und ohne Equalizer, ist wie ein Weihnachtsbaum ohne Dekoration.

Die vielen Einstellungen, die Ihr Keyboard für eine Voice zulässt, liessen sich niemals in „Echtzeit“ und schon gar nicht bei einer Darbietung vor Publikum vornehmen. Stellen Sie sich nur einmal folgende Situation vor:

Sie haben gerade einen Wiener Walzer gespielt und möchten nun mal ein bisschen „aufs Gas“ drücken. Ihre Zwischenansage könnte etwa so lauten: „Liebe Zuhörer, ich werde jetzt ein bisschen verzerrte Gitarre spielen, muss aber erst noch den Verzerrer-Effekt einstellen, ach ja und die Oktav-Lage möchte ich auch gleich noch ändern. So…! Nun brauch’ ich aber ein wenig mehr Hall! Ach ne, einen ganz anderen Hall-Typen und von dem dann mehr. Warten Sie bitte einen Moment, ich möchte g’rade noch schnell den EQ einstellen. Hm, Chorus wäre eigentlich auch nicht schlecht. Poly oder Mono? So jetzt geht’s aber gleich rund hier! Noch ein bisschen HARMONY. Ach ne, aber nicht den Effekt vom Wiener Walzer. „ROCK DUET wäre eigentlich besser“. Oder „1+5“?...

Dieses Szenarium ist natürlich nur ein böser Alptraum aus dem Sie bitte sofort wieder erwachen! Denn VOICE SET übernimmt die ganze Arbeit für Sie.
Drücken Sie bitte „DIRECT ACCESS“ und den Schalter „PART SELECT“ des Parts RIGHT1.

Mit jedem Aufrufen einer Panel-Voice in einem der drei Parts wählt „VOICE SET“ die passenden Einstellungen für:



- die Oktavlage, sowie die Eigenschaft „POLY“ oder „MONO“. **(„VOICE“)**.
- den Effekt (DSP) und die dazugehörigen Einstellungen des Parts, sowie die Stärke von Reverb und Chorus. **(„EFFECT“)**
- die Equalizer-Einstellung des Part Eqs. **(„EQ“)**
- den HARMONY-Typ. **(„HARMONY/ECHO”)** Dies gilt nur für den Part „RIGHT1”

Mit den Schaltern „A und B“ können Sie zwischen den Voice Sets der drei Parts wählen. Mit den Schalterpaaren „4 bis 7“ können Sie die einzelnen Komponenten von VOICE SET an- und ausschalten. Ein Häkchen bedeutet dabei „an“. Der An- und Aus-Schalter für „HARMONY/ECHO“ steht Ihnen nur beim Voice Set des Parts „RIGHT1“ zur Verfügung.

Kurz gefasst:

Wenn Sie sich um all die oben erklärten Einstellungen einer VOICE nicht kümmern möchten, so lassen Sie VOICE SET ***immer*** eingeschaltet!

Wann wird VOICE SET ausgeschaltet?

Schalten Sie die einzelnen Komponenten von VOICE SET aus, wenn Sie verschiedene für einen bestimmten Part ausgewählte Voices mit immer der gleichen Einstellung ausprobieren möchten.

Beispiel: Schalten Sie „EFFECT“ des Parts „RIGHT1“ im Voice Set aus. (Kein Häkchen). Wählen Sie verschiedene andere Voices für diesen Part, die nun immer den Effekt *der* Voice benutzen, die *vor* dem Ausschalten von „EFFECT“ zuletzt gewählt war.

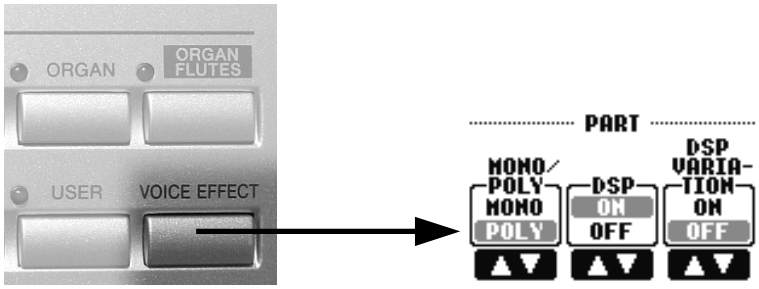
3.4 POLY - MONO und Portamento

Beim Auswählen einer Panel-Voice meldet sich diese, für den entsprechenden Part, automatisch entweder polyphon („POLY“) oder monophon („MONO“) spielbar.

Pianos, Strings oder die Voices der Kategorie „CHOIR & PAD” sind z.B. allesamt polyphone Voices. Einige Voices der Kategorie „SYNTH & FX“ sind monophon spielbar.

Wer mit welcher Einstellung daherkommt entscheidet (wie wir wissen) „VOICE SET“.

Drücken Sie den Schalter „VOICE EFFECT“ im Bedienfeld „VOICE“.



Schalten Sie für einen Part zwischen „POLY“ und „MONO“ um, indem Sie die Schalter „5 oben bzw. unten“ drücken.

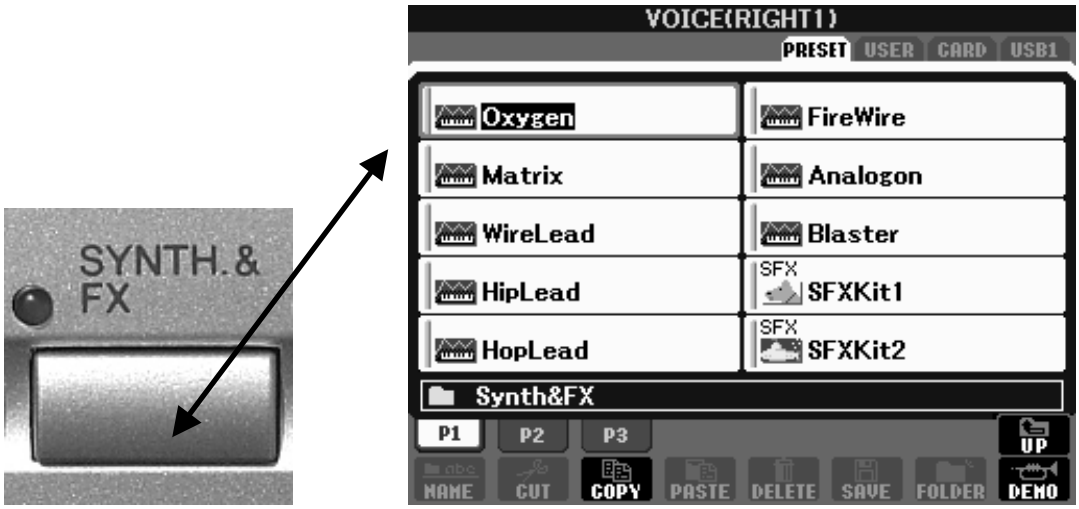
Portamento

Bei gebunden (legato) gespielten Noten wird die Tonhöhe jeder neuen Note “gleitend” erreicht. Diesen Effekt nennt man „Portamento“. Die Geschwindigkeit dieser stufenlosen Tonhöhenänderung nennt man „Portamento Time“ (Portamento Zeit.

Um den Effekt hören zu können muss die Voice „MONO“ geschaltet sein.

Ein Beispiel

Wählen Sie für den Part „RIGHT1” die Voice „Oxygen“ der Kategorie „SYNTH & FX“.



Schalten Sie die Begleitautomatik und den LEFT-Part aus. Drücken Sie die tiefste Taste (C1). Halten Sie sie gedrückt und drücken Sie die höchste Taste (C6).
Was Sie nun hören ist „Portamento vom feinsten“!

Tipp: Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und anschliessend den Schalter „FLUTE & WOODWIND“ im Bedienfeld „VOICE“. Sie befinden sich nun auf der „MIXING CONSOLE. Benutzen Sie die Schalter „5 bis 7“ oder das Datenrad, um die „Portamento Time“ pro Part zu ändern.

Tipp: Besonders Synthy-Sounds und Blechbläser machen als monophone Voices viel Spaß. Probieren Sie es aus! - Ach, Sie wollen „neue Wege“ geh’n? – Na, mit Piano und Akkordeon geht’s natürlich auch...

3.5 Harmony/Echo

Nicht immer ist man in der Lage, mehrstimmige Bläsersätze oder einen in Oktaven gegriffenen Piano- oder Gitarrenpart in „Echtzeit“ zu spielen. Außerdem besteht für das Spielen eines Akkordes in weiter Lage mit einer Hand eine rein technische Grenze. Um dennoch die gesamte harmonische Vielseitigkeit Ihres Keyboards voll auszunutzen, gibt es den Effekt „HARMONY/ECHO“.

Harmony im VOICE SET

Wie wir im Abschnitt „3.3 VOICE SET” gesehen haben, ist „HARMONY/ECHO“ Teil des Voice Sets. Allerdings nur für den Part „RIGHT1“. Das macht auch Sinn, denn ausgehend von der HARMONY/ECHO-Einstellung der RIGHT1-Voice, werden die anderen, je nach Einstellung, beeinflusst.

Was bewirkt die Harmony-Funktion?

HARMONY/ECHO bietet prinzipiell zwei verschiedene Effekttypen. Zum einen die, die einer einzelnen Melodiestimme, entsprechend dem manuell oder von einem MIDI-File erzeugten Akkord, harmonische Töne hinzufügen. Wir bezeichnen diese Typen hier als „echte Harmony Effekte“. Vielen Orgelspielern dürfte diese Funktion auch unter dem Begriff M.O.C. (Melody On Chord) noch bekannt sein.
Zum anderen gibt es Effekte, die dem Melodieton verschiedene Echo- Trill- und Tremolo-Effekte hinzufügen.

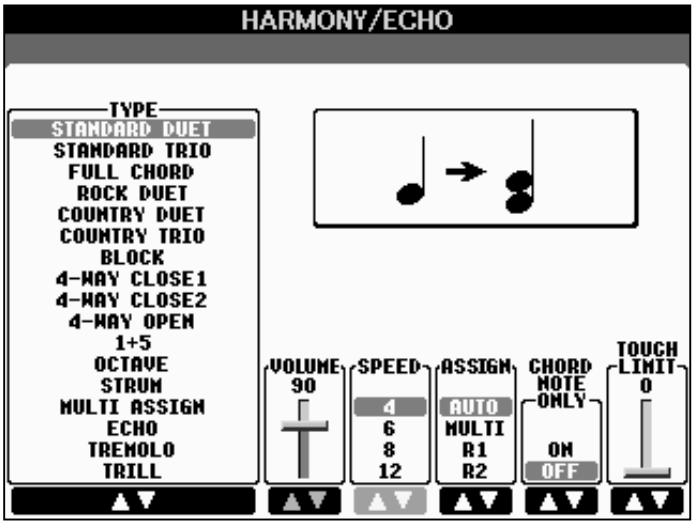
Drücken Sie den Schalter „VOICE EFFECT“ im Bedienfeld „VOICE“.
Drücken Sie die Schalter „2 oben bzw. unten“, um den Effekt ein- bzw. auszuschalten.

Tipp: Sie können „HARMONY/ECHO“ auch bequem per Fuß-Pedal ein- und ausschalten. Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und einen der Fuß-Schalter. Wählen Sie nun unter „FUNCTION“ die Funktion „HARMONY/ECHO“ aus.

Die einzelnen Harmony Typen

Drücken Sie „DIRECT ACCES“ und „VOICE EFFECT“, um die 17 Effekttypen aufzurufen. Es erscheint folgendes Display:

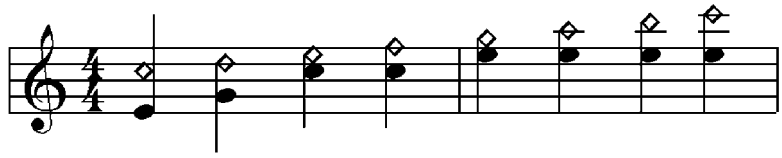
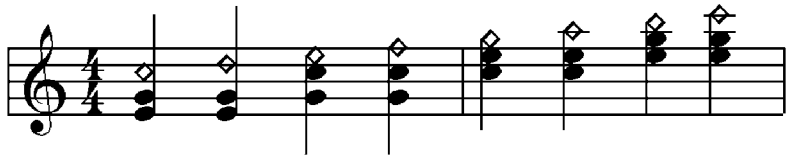
Benutzen Sie die Schalterpaare „1 bis 3“ um zwischen den einzelnen Effekttypen auszuwählen. Zu jedem gewählten Effekt wird jeweils eine Grafik im Display gezeigt, die bereits vermuten lässt, was der Effekt „kann“.

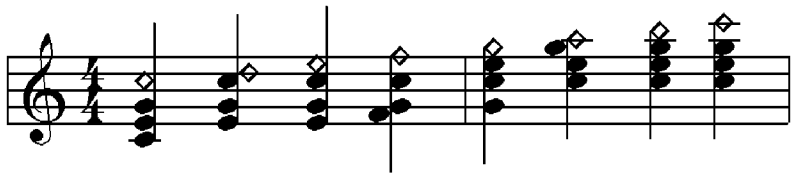


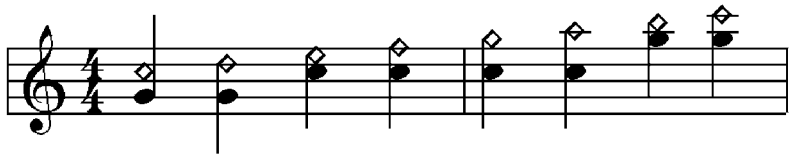
Unterhalb der Grafik stehen Ihnen weitere Funktionen zur Verfügung. Nicht jede Funktion ist für jeden der Effekte relevant. Eine Funktion, die auf den Effekt keinen Einfluss hat wird ausgeblendet und ist demzufolge auch nicht mehr einstellbar. In unserem Beispiel steht die Funktion „SPEED“ nicht zur Verfügung.

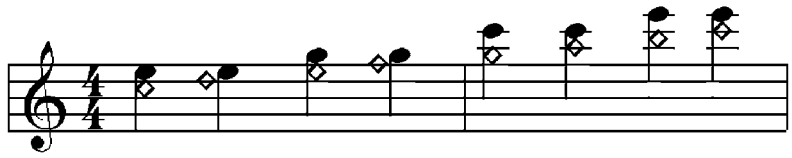
Übersicht zunächst über die „echten Effekttypen“:

Die weissen Noten stellen die tatsächlich gespielten Tasten dar, die schwarzen Noten zeigen die von HARMONY erzeugten Töne. Alle Beispiele verwenden den C-Dur Akkord.

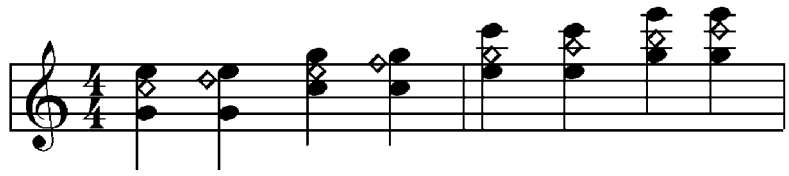
„STANDARD DUET“ erzeugt eine Zweitstimme. Die von Ihnen gespielte Stimme ist die Oberstimme. DUET klingt beinahe mit jeder Voice zufriedenstellend.

„STANDARD TRIO“ liefert zur Melodiestimme die zweite und dritte Stimme. Verwenden Sie diesen Effekt, um aus einer String-Voice ein Streicherensemble zu schaffen.

„FULL CHORD“: Aus den nunmehr drei Streichern machen Sie vier, indem Sie diesen Effekt wählen.



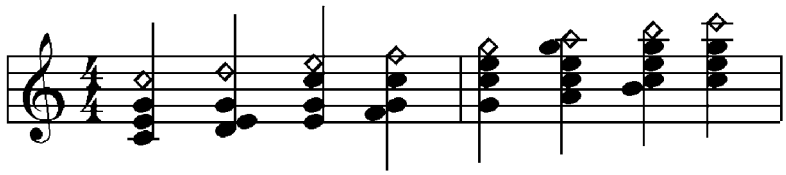
„ROCK DUET“: Zur Harmonisierung werden nur der Grundton C und die Quinte G verwendet. Die zweite Stimme spielt niemals eine Terz oder eine Septime. Dieser Harmony-Typ ist sehr gut geeignet für Gitarren, die als DSP „Distortion“ benutzen („PowerLead“) – oder für Hörner die zur Jagd blasen.

„COUNTRY DUET“: eignet sich besonders gut für Country- und Western-Stücke. Ihrer gespielten Note wird bei diesem Effekt eine Zweitstimme beigefügt, welche aber oberhalb der Melodiestimme erklingt. Probieren Sie diesen Effekt mit Gitarrensounds wie etwa „PedalSteel“ aus. Auch Piano-Voices klingen interessant mit diesem Effekt. Bruce Hornsby lässt grüssen!



„COUNTRY TRIO”: Die tatsächlich gespielte Note liegt zwischen den beiden durch HARMONY erzeugten Noten.

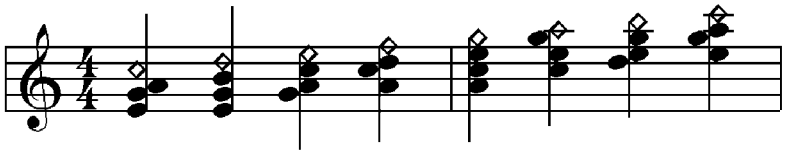


„BLOCK“: Dieser Effekt erzeugt zusätzlich zur gespielten Note bis zu vier weitere Stimmen. Der tiefste Ton ist stets die Sub-Oktave der Melodiestimme. Die Anzahl der zusätzlichen Stimmen (3 oder 4) kann variieren.



„4-WAY CLOSE1“: ähnlicher Effekt wie BLOCK, aber stets vierstimmig in der engen Lage.

„4-WAY CLOSE2“: ebenfalls vierstimmig in der engen Lage. Der Unterschied zu BLOCK oder 4-WAY CLOSE besteht darin, dass dieser HARMONY-Typ unaufgefordert auch „farbige“ Noten erzeugt. Bei gespieltem C-Dur-Akkord fügt 4-WAY-CLOSE z.B. zu vielen Melodietönen eine Sexte hinzu



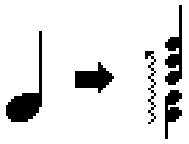
„4-WAY OPEN“: vierstimmiger Effekt, aber in der weiten Lage**.** Dieser Effekt eignet sich sehr gut in Verbindung mit Piano und E-Piano-Voices. Probieren Sie auch die „PizzStrings“ mit diesem Effekt aus.

„1 + 5“: Dieser Effekt liefert konsequent zu jeder gespielten Note eine reine Quinte. Dieser diatonisch nicht gebundene Effekt eignet sich besonders gut für Synthesizersounds und diese vor allem im Technobereich. Probieren Sie ihn auch in Verbindung mit „Gothic Vox“ aus der Voice-Kategorie „CHOIR & PAD“ aus.

„OCTAVE“: Dieser Effekt verdoppelt alle gespielten Töne eine Oktave tiefer. Je nach Stilrichtung werden manche Instrumente in Oktaven gespielt. Wählen Sie diesen Effekt in Verbindung mit der „JazzGuitar“, um den typischen Wes Montgomerry-Sound zu erhalten. Für Tango- oder Salsa-Piano leistet die Funktion ebenfalls gute Dienste. Oder wie wäre es mit einer symphonischen Streicherlinie? Achtung: Vermeiden Sie es, *selbst* Oktaven anzuschlagen, da es sonst zu unschönen gedoppelten Noten kommt!

„1 + 5” und „OCTAVE” sind keine „echten” HARMONY-Effekt, da sie von harmonischen Informationen eines Akkordes nicht angewiesen sind.

„STRUM“: Wenn ein Gitarrist einen Akkord anschlägt, so gleitet seine Hand in einem Schwung über die einzelnen Saiten. Dabei werden die einzelnen Töne



des Akkordes, die ja jeweils durch eine andere Saite erzeugt werden, sehr kurz hintereinander gespielt. Dieses Phänomen nennt man „Strumming“. Der STRUM-Effekt ahmt genau dieses Strumming nach. Dies bedeutet jedoch nicht, dass man ihn nur für Gitarren-Voices einsetzen darf. Die erzeugten Töne entsprechen der gleichen Harmonisierung wie bei BLOCK. Der Effekt ist also wieder auf eine Akkordinformation angewiesen. Die Geschwindigkeit der „perlenden“ Akkorde hängt vom aktuellen Tempo ab. Bei langsamen Jazz-Balladen dient STRUM sehr wirkungsvoll als „Bar-Pianist-Simulator“. Probieren Sie auch mal die Harfe („Harp“) mit Tempo 30 aus.

„MULTI ASSIGN“: Oder: „Oberstimme Trompete, Unterstimme Klarinette“

Dieser Effekt ist kein HARMONY-Effekt im eigentlichen Sinne und ein ECHO schon gar nicht. Er geniesst vielmehr eine Sonderstellung. Zunächst ein Beispiel:

In einer typischen Oberkrainer-Besetzung spielt die Trompete sehr häufig die Erststimme, die Klarinette die Zweitstimme. Stellt man nun beim Part „RIGHT1“ eine Trompete und bei „RIGHT2“ eine Klarinette ein, so ist dies nur *solange* absolut authentisch, wie man genau *einen* Ton spielt. (Die Soloinstrumentalisten eines Duos spielen jeweils den gleichen Ton.) Spielt man jedoch ein Intervall (z.B. eine Terz, C3 und E3), so ist das Hörergebnis wohl in Ordnung, nicht aber vergleichbar mit einem Trompeten-Klarinetten-Duo. Denn die Keyboard-Trompete spielte nun die Töne C *und* E, sowie die Keyboard-Klarinette ebenfalls. Trompete wie Klarinette sind von Natur aus aber beide Soloinstrumente, also nur monophon spielbar.

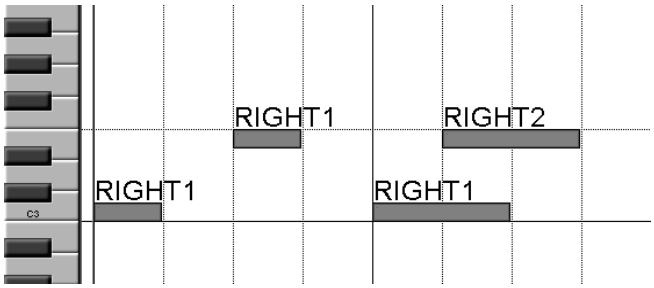
Wählen Sie nun den HARMON/YECHO-Typ „MULTI ASSIGN“: Wenn Sie jetzt wieder auf der Tastatur spielen, so erklingt bei nur *einem* gespielten Ton *nur* die Trompete (und dies obwohl die Klarinette *auch* eingeschaltet ist), bei zweistimmiger Spielweise klingt als zweite Stimme die Klarinette dazu. Beim Terz-Intervall unseres obigen Beispiels wird das E3 nun *ausschliesslich* von der Trompete, das C3 *ausschliesslich* von der Klarinette gespielt.

Moment mal?...

Nach welchen Regeln funktioniert das?

MULTI ASSIGN weist den gespielten Tasten gemäss einfacher Regeln verschiedene Parts zu. Die Parts müssen dazu eingeschaltet sein!

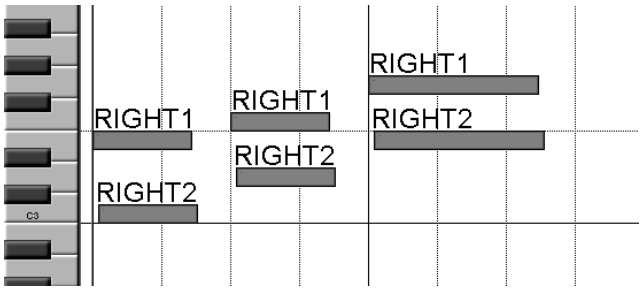
Die Zuordnung der Parts erfolgt nach der zeitlichen Reihenfolge und NICHT(!) nach deren Tonhöhe.



Diese Matrix-Darstellung ist „von links nach rechts“ zu lesen. Die Länge der Balken entspricht der Notenlänge.

Die erste angeschlagene Taste trifft immer den Part mit der kleinsten Nummer (RIGHT1). Immer wenn alle Tasten losgelassen werden, beginnt die Nummerierung von neuem.
Die zweite Taste wird dem zweiten Part (RIGHT2) zugeordnet.

Es können maximal zwei Tasten gespielt werden, nämlich genau eine Taste pro Part. In unserem Beispiel des Trompeten-Klarinetten-Duos muss die Trompete also immer einen kleinen Tick vor der Klarinette angeschlagen werden:



Tipp: Bei MULTI ASSIGN stehen die Eingabewerte für VOLUME, SPEED und ASSIGN nicht zur Verfügung. Regeln Sie die Lautstärke der einzelnen Voices über VOLUME des Mischpults im MAIN-Display.

Probieren Sie Ihr „selbst gestricktes“ Trompeten-Klarinetten-Duo am besten mit den Styles „**OberPolka“** oder „**OberWalzer“** aus der Style-Kategorie „WORLD“ aus.

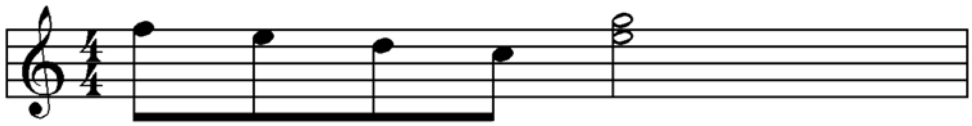
MIDI-Effekte

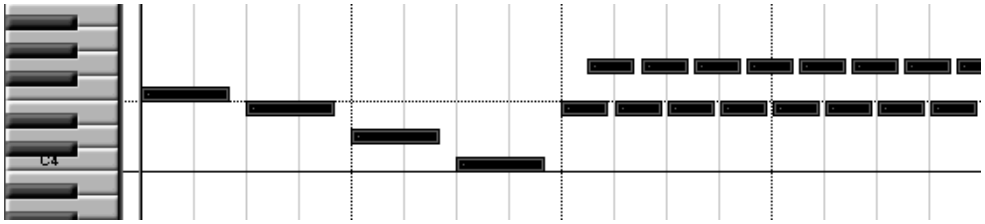
Bei den letzten drei Effekten von HARMONY/ECHO handelt es sich um Effekte, die auf einem „MIDI-Event“ basieren.

„ECHO“: Wählen Sie diesen Effekt, um ein Echo der angeschlagenen Note zu erhalten. Setzen Sie ihn z.B. für Piano oder E-Piano ein, um ein „Echo-Piano“ à la Robert Miles zu erhalten. Außerdem passt Echo auch bei fast allen Solo-Synthesizer-Voices. Die Geschwindigkeit des Echoeffekts, bezogen auf das Tempo des aktuell gewählten Styles, stellen Sie mit „SPEED“ ein. Der Wert **4** bedeutet, dass die Noten als Viertel-Noten wiederholt werden. **6** entspricht einem Echo in Viertel-Triolen. **8** bzw. **12** repetiert die angeschlagene Note als Achtel bzw. Achtel-Triole. Das Echo wird nach loslassen der gespielten Note leiser.

„TREMOLO“: Dieser Effekt repetiert angeschlagene Töne entsprechend der „SPEED-Werte“ **8**, **12**, **16**, **32** als Achtel-, Achtel-Triolen, 16-tel- und 32-tel-Noten. Der Hauptunterschied zu ECHO besteht darin, dass Töne nur solange wiederholt werden, wie Sie die Tasten auch gedrückt halten. Außerdem klingt der Wiederholeffekt immer gleich laut. (Bei ECHO nimmt die Lautstärke „nach hinten“ ab.)

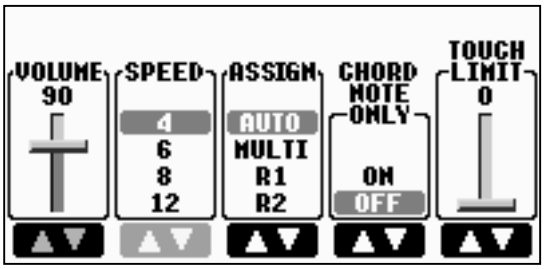
„TRILL“: Bei einer gespielten Note ertönt die Voice nur einmal. Sobald Sie mehr als eine Note spielen, setzt der Trill-Effekt ein. Schnelle, bewegte Passagen können einstimmig und damit ohne Effekt gespielt werden. Länger ausgehaltene zweistimmige „Ruhepunkte“ werden mit dem Trill-Effekt verziert. Sehr schön klingt „TRILL“ auch mit vielen Perkussivinstrumenten, wie etwa „Marimba“ (siehe Style „Tijuana aus der LATIN-Kategorie, OTS 1). Für die Geschwindigkeit des TRILL-Effekts stehen Ihnen hier die SPEED-Werte **12**, **16**, **24** und **32** zur Verfügung, was Achtel-Triolen, 16-tel, 16-tel-Triolen und 32-tel entspricht.

Wenn beispielsweise folgende Passage gespielt wird,

dann ergibt das mit „TRILL“ bei „SPEED 32“ folgende Töne:



Zwei ausgehaltene Tasten werden durch schnell abwechselnd angeschlagene Töne ersetzt.

Regeln der HARMONY/ECHO-Effeke



„VOLUME“ regelt die Lautstärke des HARMONY/ECHO-Effekts. Dies trifft für alle Effekttypen mit Ausnahme von „MULTI ASSIGN“ zu. Der Wert „0“ ist gleichbedeutend mit „kein Effekt“.

„SPEED“ regelt die Geschwindigkeit der Effekte „ECHO, TREMOLO und TRILL“. Für alle anderen Effekttypen wird der Regler ausgeblendet.

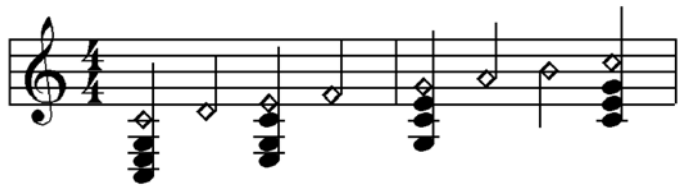
„ASSIGN“ legt fest, ob und wie der HARMONY/ECHO-Effekt auf die jeweils eingeschalteten Parts wirkt.

„ASSIGN AUTO“: Der HARMONY-Effekt benutz jeden, aber jeweils nur einen einzigen der zwei Parts RIGHT1 oder RIGHT2. Falls beide Parts gleichzeitig eingeschaltet sind, gewinnt automatisch immer der mit der kleinsten Nummer. (RIGHT1 vor RIGHT2).

„ASSIGN R1, R2 ”: Diese Einstellung ordnet den HARMONY-Effekt einem ganz bestimmten Part zu. Das ist sehr vorteilhaft, um, im Vergleich zu „ASSIGN AUTO“, keine bösen Überraschungen zu erleben. Rufen Sie bitte den Style „Tijuana“ aus der Style-Kategorie „LATIN“ auf. Wählen Sie OTS 1. Spielen Sie die Marimba in Terzen. Der „TRILL“-Effekt ist dem Part „R1“ zugeordnet. Schalten Sie den Part „R1“ aus und den Part „R2“ an. Spielen Sie nun Terzen mit „Sweet! Flute“. Der Trill-Effekt ist nun nicht mehr zu hören.

„ASSIGN MULTI“: Die vom HARMONY-Effekt erzeugten Töne werden auf die eingeschalteten Parts verteilt. Ein Beispiel: Der Effekt „STANDARD DUET“ erzeugt zur tatsächlich gespielten Taste eine zweite Stimme. Wenn bei ASSIGN der Wert Multi eingestellt ist, dann wird die zweite Stimme zusätzlich auf den Part RIGHT2 umgeleitet. Vorausgesetzt, dass RIGHT2 auch eingeschaltet ist.

Aufgepasst: **„MULTI“** ist eine Einstellung für **„ASSIGN“** und kann zusammen mit allen harmonisierenden Effekttypen eingesetzt werden. Im Gagensatz dazu ist der TYPE **„MULTI ASSIGN“** ein eigenständiger Effekt, der nichts mit DUET oder TRIO zu tun hat.

„CHORD NOTE ONLY“: Wenn der Parameter auf „ON“ steht, dann wird nur *den* Melodietönen HARMONY-Effekte beigefügt, die im AKKORD vorkommen:

„TOUCH LIMIT“: Der Wert bei TOUCH LIMIT bestimmt die unterste Schwelle der Anschlagstärke für den HARMONY-Effekt. Beim Wert „0“ werden alle gespielten Noten mit HARMONY versehen. Stellen Sie den Wert auf z.B. „60“, so wird der HARMONY-Effekt nur ab einer Anschlagstärke von „60 aufwärts“ hörbar.

Tipp: Die „FREEZE“-Funktion von „REGISTRATION MEMORY“ kann die Änderung des Harmony-Effekts einfrieren. („DIRECT ACCESS“ + „FREEZE“, anschliessend Häkchen bei „HARMONY“ setzen!) Bei eingeschalteter FREEZE-Funktion ändert sich der Harmony-Effekt beim Umschalten auf einen anderen Speicherplatz oder OTS nicht mehr.

3.6 Die digitalen Signalprozessoren (DSP)

Bitte keine Angst! Wir werden an dieser Stelle nicht zu technisch werden.
Aber soviel ist klar:

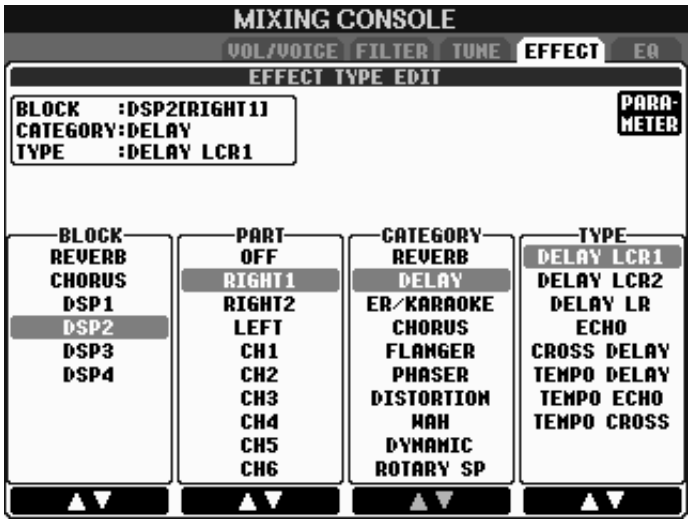
Kein Super Sound ohne Super Effekte!

Die Klangfarben Ihres Keyboards ohne die DSPs wären wie James Bond ohne Q und dessen Trickkiste!

Der vielseitige DSP-Block Ihres Keyboards sorgt dafür, dass für jeden der drei Voice-Parts bis zu 3 Effekte eingesetzt werden können:

Schauen wir uns den Effektblock einmal genau an: Drücken Sie bitte „DIRECT ACCESS“ und „ENDING III“ im Bedienfeld „STYLE CONTROL“.

Sie sehen nun den Bereich der „MIXING CONSOLE“, der den Effektblock zeigt:



In der linken unteren Ecke sehen Sie den Effekt-Block. Die beiden oberen Effekte „REVERB“ (Hall) und „CHORUS“ sind sogenannte SYSTEM-Effekte. Sie „bedienen“ jeden Part.

- „DSP1“ bedient den Style oder das MIDI-File. DSP1 kann als SYSTEM-Effekt oder als sogenannter INSERTION-Effekt geschaltet werden. INSERTION-Effekte stehen exklusiv für einen einzigen Part zur Verfügung.

Die restlichen DSPs sind reine „INSERTION“-Effekte:

- „DSP 2“ bis „DSP 4“ können frei einem einzelnen Part zugeordnet werden. (Übrigens auch alle drei einem einzigen Part.)

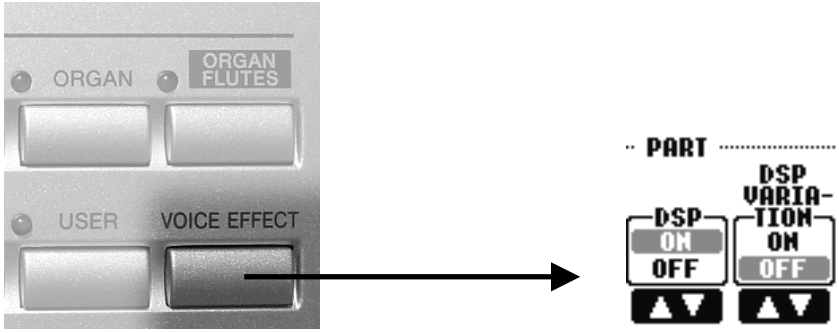
- „DSP4“ bedient außerdem das Mikrophon.

VOICE SET ruft den passenden Effekt auf

Sollten Sie die obigen Begriffe wie „SYSTEM“-Effekte, „INSERTION“-Effekte, oder „Send Level“ ein wenig abgeschreckt haben, (nach dem Motto: „Ich will ja schliesslich spielen und nicht programmieren!“) so lässt sich zusammenfassend folgendes über die DSPs der Voices sagen:

1. VOICE SET ruft zu jeder Panel Voice die passenden Hall- und Chorus-Einstellungen auf. Ausserdem einen passenden DSP und dessen Einstellungen. Sie brauchen sich also beim Aufrufen einer Panel-Voice um nichts weiter zu kümmern.

2. Der DSP lässt sich über den Schalter „DSP ON/OFF“ im „VOICE EFFECT“-Menu an- und ausschalten. Der Schalter schaltet immer genau den Effekt des Parts aus, der gerade selektiert ist.



3. „DSP VARIATION ON/OFF“ bietet zu jedem Effekt eine passende Variation. Dies werden wir im nächsten Kapitel, wenn es um die Zugriegel-Orgel geht, noch genauer sehen.

Neugierig geworden?

Sollten Sie die obigen Begriffe wie „SYSTEM“-Effekte, „INSERTION“-Effekte, oder „Send Level“ jedoch neugierig gemacht haben, (nach dem Motto: „Das klingt ja spannend! Da würd’ ich gerne mehr erfahren!“) so möchten wir Sie gerne zum Kapitel 9, „Das Mischpult“ einladen.

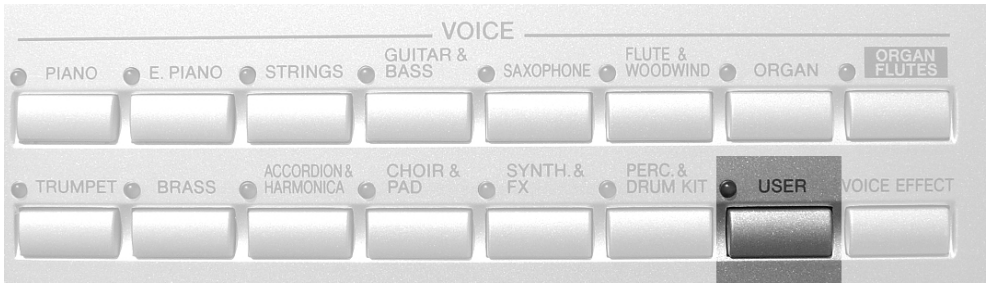
3.7 USER Voices

Was sind USER Voices?

USER VOICES sind Voices, die im SOUND CREATOR bearbeitet wurden.

Im SOUND CREATOR können sämtliche VOICE SET-Parameter der ursprünglichen VOICE geändert werden.

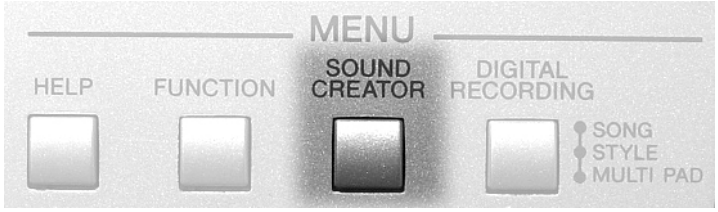
Anschliessend kann die bearbeitete Voice auf einem der drei Laufwerke USER, CARD oder USB gespeichert werden.



Der Schalter „USER“ auf dem Bedienfeld „VOICE“ greift direkt auf das User-Laufwerk und damit auf die dort abgelegten USER-Voices zu. Werksseitig ist der USER-Speicher leer!

Der SOUND CREATOR macht die USER VOICE

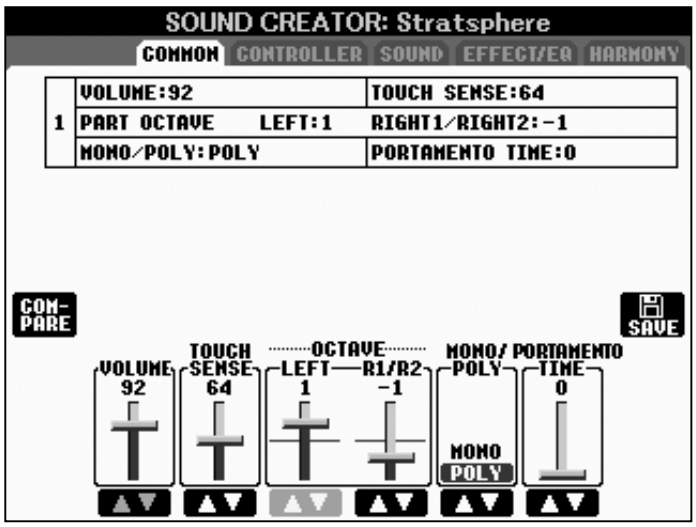
Wählen Sie zunächst eine Voice aus. In unserem Beispiel ist dies „Stratsphere“ aus der Kategorie „GUITAR & Bass“. Diese Gitarre meldet sich artig mit sämtlichen Einstellungen des VOICE SET. Im „SOUND CREATOR“ können Sie diese Einstellungen ändern.



Drücken Sie den Schalter „SOUND CREATOR“ im Bedienfeld „MENU“.

Es erscheint folgendes Display:

Tipp:
Für alle Seiten des SOUND CREATORS gilt: Mit der Funktion „COMPARE“ (Schalter „D“) vergleichen Sie zwischen der ursprünglichen und der bearbeiteten Voice.



Die erste Seite „COMMON“ bietet folgende Parameter an:

„VOLUME“: Stellt die Lautstärke der aktuell bearbeiteten Voice ein.

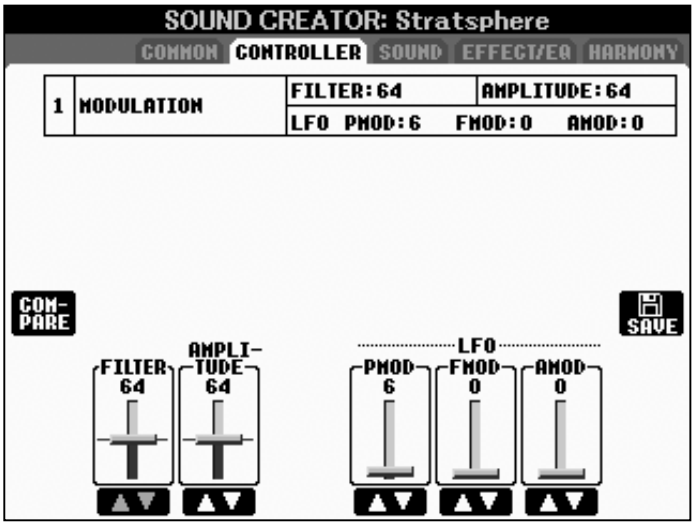
„TOUCH SENSE“: bestimmt die Anschlagsempfindlichkeit der bearbeiteten Voice.

„OCTAVE“: Verschiebt die Oktavlage der bearbeiteten Voice. Welcher der beiden Regler aktiv ist hängt davon ab, welchem Part die zu bearbeitende Voice zugeordnet ist. In unserem Beispiel ist dies der Part „R1“. Der Regler „LEFT“ ist demzufolge inaktiv.

„MONO/POLY“: bestimmt, ob die Voice monophon oder polyphon spielbar sein soll.

„PORTAMENTO TIME“: Stellt die Portamento-Zeit ein. (Für den Fall, dass die Voice „MONO“ gespielt wird.)

Schalten Sie mit „TAB“ auf die nächste Seite des SOUND CREATORS. Sie sehen folgendes Display:



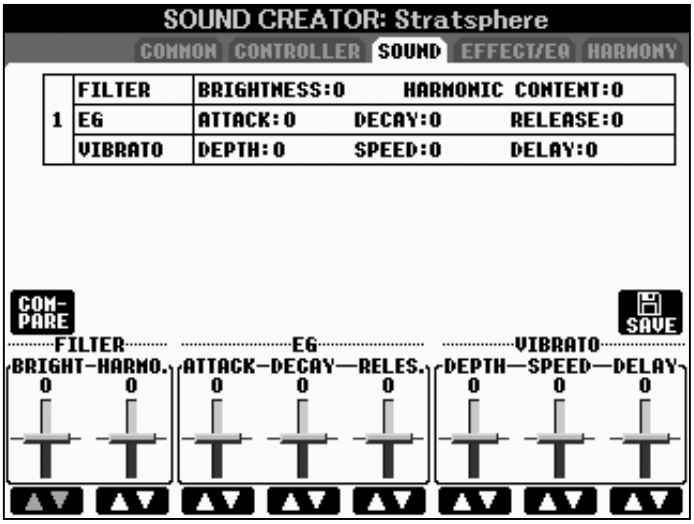
Stellen Sie auf dieser Seite die Intensität ein, mit der das MODULATIONRAD die folgenden Parameter beeinflussen soll:

„FILTER“: Regelt die Intensität der „Cutoff Frequency“ des Filters. Dieser wird auf der nächsten Seite eingestellt.

„AMPLITUDE“: Bestimmt die Lautstärke der MODULATION.

„LFO PMOD“: Bestimmt die Tonhöhenmodulation (Vibrato-Effekt).
„LFO FMOD“: Bestimmt die Modulation der Filterfrequenz (Wah Wah Effekt).
„LFO AMOD“: Bestimmt die Amplitudenmodulation (Stärke des Tremolo Effekts)

Schalten Sie mit „TAB“ auf die nächste Seite des SOUND CREATORS. Sie sehen folgendes Display:



„FILTER“: Bei einem Filter werden bestimmte Frequenzbereiche durchgelassen bzw. blockiert. „BRIGHTNESS“ bestimmt die „Cutoff Frequency“, also den wirksamen Bereich des Filters. „HARMONIC CONTENT“ Bestimmt die Anhebung im Bereich der Cutoff Frequency, die bei „BRIGHTNESS“ eingestellt wurde.

„EG“: Der Envelope Generator (EG, Hüllkurvengenerator) bestimmt den zeitlichen Verlauf verschiedener Aspekte des Klangs. „ATTACK“ legt fest, wie schnell die Voice ihre maximale Lautstärke erreicht. Je höher der Wert, desto langsamer der Attack. „DECAY“ legt fest, wie schnell die Voice den Haltepegel erreicht. Je höher der Wert, desto langsamer das Decay. „RELEASE“ legt fest, wie schnell die Voice bis auf Null ausklingt. Je höher der Wert, desto langsamer klingt die Voice aus.

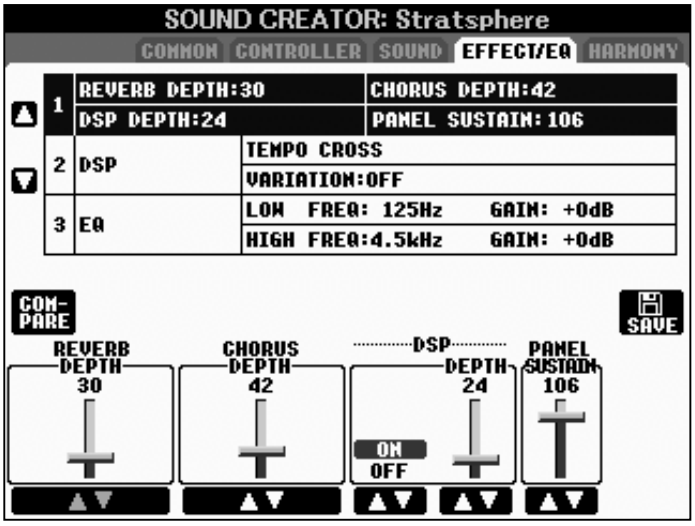
„VIBRATO“: „DEPTH“ bestimmt die Stärke des Vibrato-Effekts. „SPEED“ bestimmt die Geschwindigkeit des Vibrato-Effekts. „DELAY“ bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Vibrato-Effekts.

Schalten Sie mit „TAB“ auf die nächste Seite des SOUND CREATORS. Sie sehen folgendes Display:

Durch Drücken der Schalter „A“ und „B“ können Sie zwischen drei Bereichen umschalten:

Der jeweils gewählte Bereich zeigt dessen aktuelle Werte schwarz hinterlegt.

Die Werte selbst werden in der unteren Zeile des Displays verändert.



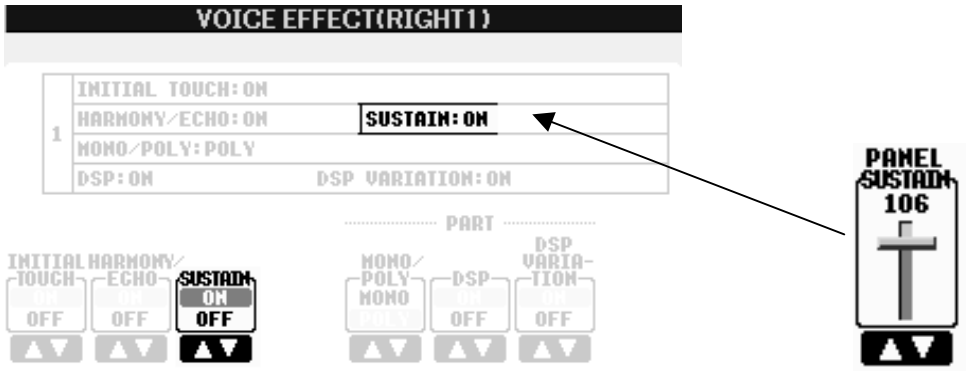
Bereich 1:

„REVERB DEPTH“: Regelt die Stärke (Depth) des Hall-Effekts. Es handelt sich dabei um den Send-Level des Effekts. Dieser kann auch in der MIXING CONSOLE eingestellt werden.

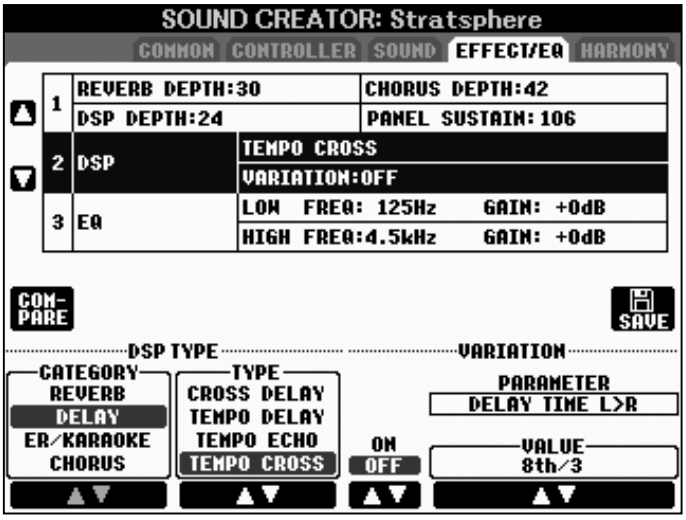
„CHORUS DEPTH“: Regelt die Stärke (Depth) des Chorus-Effekts. Auch dieser Send-Level-Wert kann über die MIXING CONSOLE geregelt werden.

„DSP“: Schalten Sie den Effekt der bearbeiteten Voice mit „DSP ON“ ein und mit „DSP OFF“ aus. „DSP DEPTH“: stellt den Anteil des Effektsignals ein.

„PANEL SUSTAIN“: bestimmt den Haltepegel der Voice, wenn „SUSTAIN“ im „VOICE EFFECT“-Display eingeschaltet ist.



Bereich 2:



Das Display zeigt den DSP-Typen der Gitarre und die Parameter der DSP-Variation.

Wählen Sie unter „CATEGORY“ die Effektkategorie. Bei der langen Liste der wählbaren Effekte ist dies ein hilfreiches Werkzeug, um mit System an das Ausprobieren verschiedener Effekt heranzugehen.

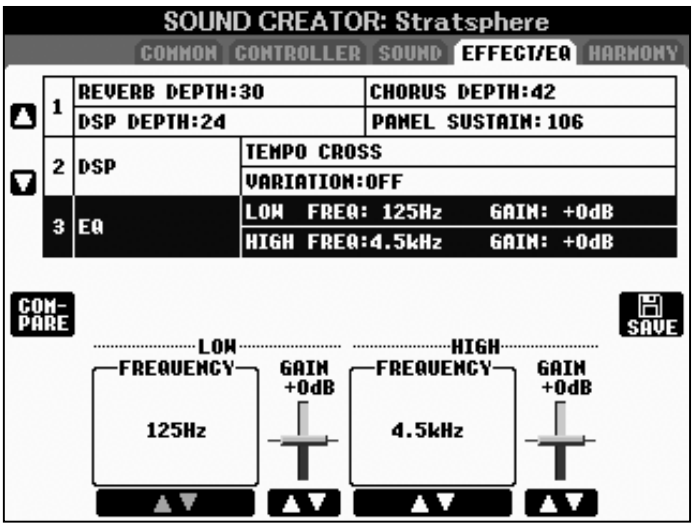
Wählen Sie unter „TYPE“ den Effekt-Typ.

Tipp: Die Liste aller Effektypen finden Sie in der „DATA LIST“ auf den Seiten 25 bis 28. Keine Angst vorm Ausprobieren! Wenn Sie sich einmal „vergaloppiert“ haben sollten: Drücken Sie eines der Schalterpaare 1 bis 8 gleichzeitig und der ursprüngliche Wert des Parameters ist wieder da.

Über „VARIATION ON“ schalten Sie die Effekt-Variation ein, über „OFF“ schalten Sie sie aus.
„PARAMETER“ zeigt den für den Effekt relevanten Parameter. Der angezeigte Parameter ändert sich in Abhängigkeit vom gewählten Effekt-Typ. In unserem Beispiel heisst der Parameter „DELAY TIME L>R“ und bietet verschieden Variationen zum Links-Rechts-Delay. Der Wert für diesen Parameter wird unter „VALUE“ eingestellt.

Bereich 3:

Durch Drücken des Schalters „B“ gelangen Sie in den Bereich mit der Bezeichnung „EFFECT/EQ“. Hier steht Ihnen ein parametrischer 2-Band-Equalizer zur Verfügung, den Sie auch in der MIXING CONSOLE finden. In diesem Bereich kann jedoch auch die sogenannte Mittenfrequenz jedes Bandes eingestellt werden. Die Mittenfrequenz gibt an, welche Frequenz des betreffenden Bandes am stärksten angehoben bzw. gedämpft wird.



„LOW FREQUENCY“
(die Mittenfrequenz des tieferen Bandes) kann in einem Bereich von 32 Hz bis 2.0 kHz eingestellt werden.

„HIGH FREQUENCY“
(die Mittenfrequenz des oberen Bandes) kann in einem Bereich von 500 Hz bis 16 kHz eingestellt werden.

Die beiden **„GAIN“**-Werte geben an, wie stark die Mittenfrequenz jedes Bandes angehoben oder abgesenkt wird. In diesem Bereich wird die Dämpfung oder Anhebung in der Einheit dB angezeigt, in der MIXING CONSOLE wird genau der gleiche Sachverhalt durch die Zahlenwerte von 0 bis 127 ausgedrückt.

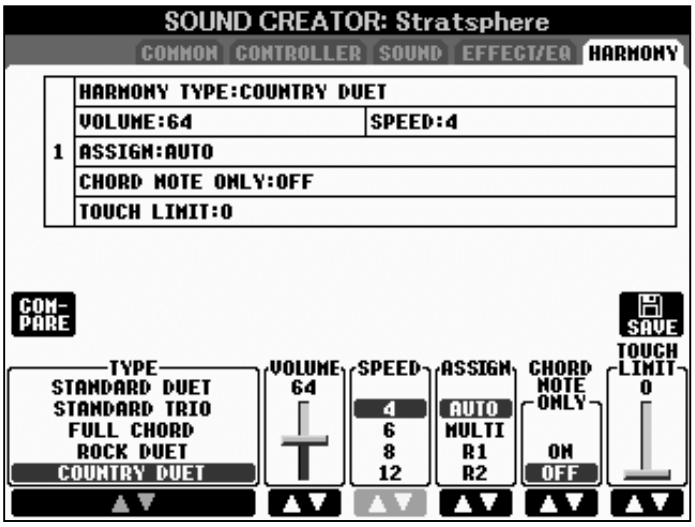
Der Q-Faktor

Die Frequenzen in der Umgebung der Mittenfrequenz werden natürlich auch beeinflusst. Das Mass, in dem die Dämpfung bzw. Anhebung oberhalb und unterhalb der Mittenfrequenz abnimmt, wird als Q-Faktor bezeichnet.
Der Q-Faktor dieses Part-EQs ist fest eingestellt und kann nicht verändert werden.

Schalten Sie mit „TAB“ auf die letzte Seite des SOUND CREATORS. Sie sehen folgendes Display:

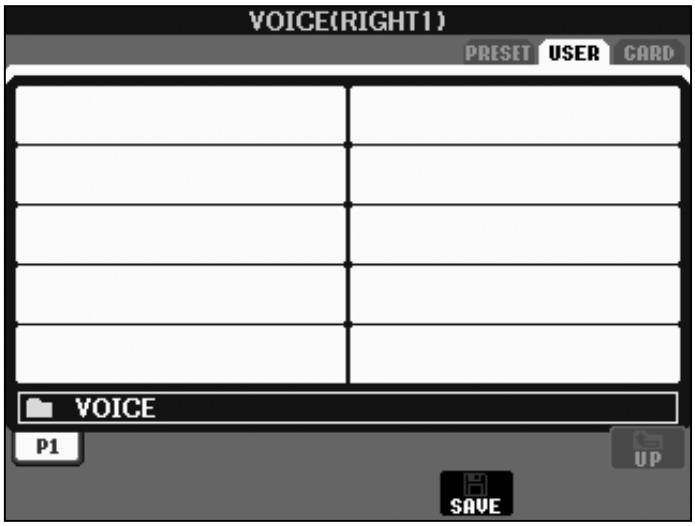
Die letzte Seite „HARMONY“ dürfte Ihnen gleich bekannt vorkommen. Bearbeiten Sie auf dieser Seite das HARMONY/ECHO-Voice Set.

Nachdem wir nun eine Vielzahl von Veränderungen des VOICE SETS vorgenommen haben wird es Zeit, die bearbeitete Voice abzuspeichern.



Drücken Sie den Schalter „I“, „SAVE“. („SAVE“ heisst zu Deutsch: „sichern, abspeichern“.) „SAVE“ steht Ihnen (wie „COMPARE“) auf jeder der 5 Seiten des SOUND CREATORS zur Verfügung.

Sie erhalten folgendes Display:



Sie sehen nun den „USER“-Bereich, das „USER“-Laufwerk. Entscheiden Sie sich auf welches der Laufwerke Sie Ihre bearbeitete Gitarre abspeichern möchten. Wählen Sie durch Drücken der Schalter „TAB“ zwischen „USER“ und „CARD“ (Smart Media Card). In diesem Beispiel ist an der USB-to-device-Buchse kein Speichergerät angeschlossen, weshalb „USB“ als Laufwerk nicht zur Verfügung steht.

In unserem Beispiel entscheiden wir uns für den USER-Speicher. Dieser beinhaltet derzeit noch keine VOICES.

Achtung: Wie wir im Kapitel 2 gesehen haben, heisst dies *nicht*, dass das USER-Laufwerk überhaupt keine Daten enthält. Es lässt sich lediglich mit Sicherheit sagen, dass es keine *Voice-Daten* enthält.

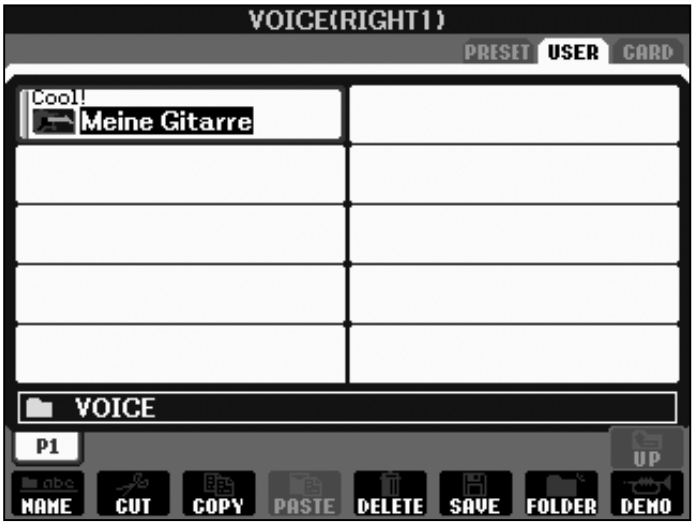
Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „SAVE“ und geben Sie Ihrer veränderten Gitarre einen neuen Namen. Dies geschieht auf die gleiche Weise, wie Sie bereits Ihren Namen im Keyboard eingegeben haben (siehe erstes Kapitel!). In unserem Beispiel nennen wir die neue Gitarre „Meine Gitarre“.

Drücken Sie den Schalter „8 oben“, um die Namenseingabe zu beenden. „Meine Gitarre“ wird nun gespeichert.

„Meine Gitarre“ wieder aufrufen

Nach dem Speichervorgang springt das Display wieder auf *die* Display-Seite, die Sie *vor* dem Speichervorgang gesehen haben.

Drücken Sie „EXIT“. Nun ist „Meine Gitarre“ auf dem USER-Laufwerk gespeichert und lässt sich von dort auch jederzeit auswählen.



Viel Spaß beim Tüfteln mit anderen Sounds!

Zusammengefasst:

Der Schalter „USER“ im Bedienfeld „VOICE“ öffnet das USER-Laufwerk. Alle anderen Voice-Schalter des Bedienfeld „VOICE“ öffnen den entsprechenden Ordner auf dem PRESET-Laufwerk.

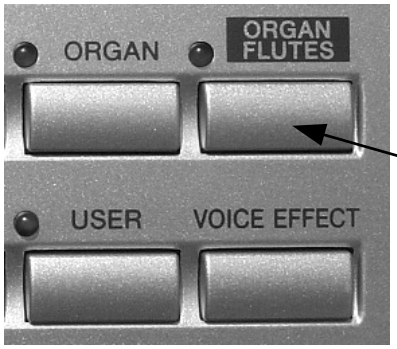
Der Schalter „VOICE EFFECT“ öffnet die gleichnamige Seite.

4. Die Organ Flutes: Zugriegel

Die Orgel hat seit einigen Jahrzehnten ihren festen Platz in den verschiedensten Stilrichtungen der Musik. Besonders die Zugriegelorgel mit Ihrem unverwechselbaren „Sinus-Sound“ begeistert Musiker bis in die heutige Zeit. Da die Organ Flutes des PSR-1500 bzw. PSR-3000 eine gewisse Sonderstellung innerhalb der VOICES haben, möchten wir ihnen ein eigenes, kleines aber feines, Kapitel „spendieren.“ Bei den „ORGAN FLUTES“ Ihres Keyboards handelt es sich um eine 9-chörige Zugriegel-Orgel mit 3-chöriger Perkussion.

4.1 Auswählen der Zugriegel-Orgel

Wählen Sie zunächst den Part, dem die Zugriegelorgel zugeordnet werden soll. In unserem Beispiel ist dies der PART „RIGHT1“.



Drücken Sie auf dem Bedienfeld im Bereich „VOICE“ den Schalter „ORGAN FLUTES“:

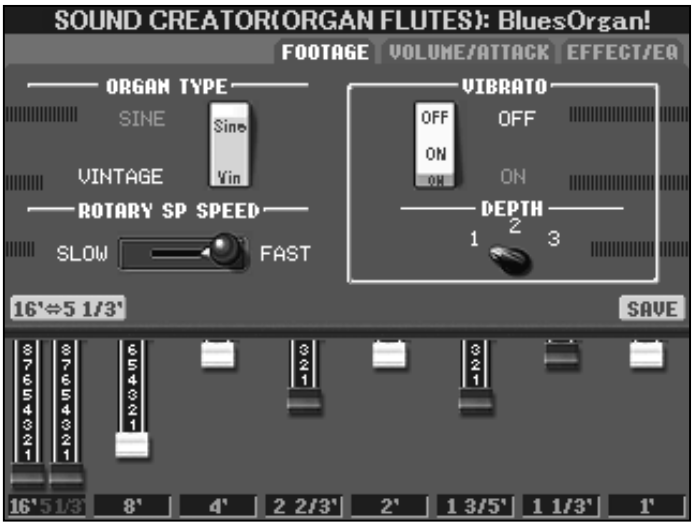
Es erscheint folgende Display-Seite:

Sie sehen den Inhalt des Laufwerks mit den „PRESET“-Zugriegelorgeln.

Wählen Sie durch Drücken des Schalters „B“ die Blues Organ.

Darstellen der Zugriegel

Drücken Sie den Schalter „7 oben“, „FOOTAGE“. Sie erhalten folgendes Display:



Dies ist die Seite „FOOTAGE“ im SOUND CREATOR der ORGAN FLUTES.

4.2 Bearbeiten der Zugriegel-Orgel

Im vorherigen Kapitel haben Sie den SOUND CREATOR bereits kennen gelernt. Für die Organ Flutes stehen Ihnen drei Seiten zur Bearbeitung der Zugriegelorgel zur Verfügung:
Die ersten beiden Seiten des SOUND CREATORS bei „ORGAN FLUTES“ bieten völlig andere Parameter als Sie dies im vorigen Kapitel bei den anderen Voices kennen gelernt haben.

FOOTAGE = Fußlagen

Die erste Seite mit der Bezeichnung **„FOOTAGE“** zeigt folgendes an:

Mit den Schaltern „1“ bis „8“ verändern Sie die Zugriegeleinstellungen. Diese werden im unteren Bereich des Displays angezeigt. Schalten Sie durch Drücken des Schalters „D“ zwischen dem 16’-Zugriegel und dem 5 1/3’-Zugriegel um.

Tipp: Alternative zum Bewegen der Zugriegel: Drücken Sie die Schalter 1-8, um einen der Zugriegel auszuwählen. Die gewählte Fußlage wird nun rot angezeigt. Drehen Sie nun am Datenrad.

Mit den Schaltern „A“ und „B“ können Sie zwischen zwei Orgeltypen wählen. **„VINTAGE“** (klassisch, althergebracht, kultig) und **„SINE“** (Sinus) stehen zur Wahl. Der Sound der SINE-Orgel ist glatter und weicher als der raue, „schmutzigere Sound der VINTAGE-Orgel.

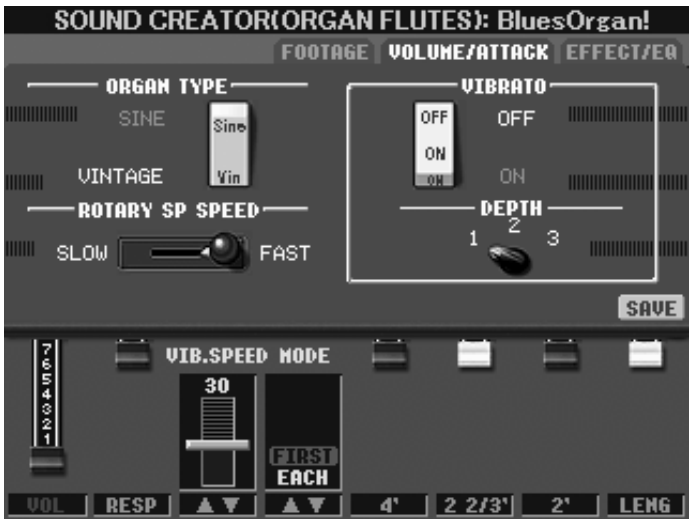
Durch Drücken des Schalters „C“ wechseln Sie zwischen langsam rotierendem Lautsprecher **(„SLOW“)** und schnell rotierendem Lautsprecher **(„FAST“)**.

Mit dem Schalter „F“ schalten Sie den „VIBRATO“-Effekt aus **(„OFF“)**.
Mit dem Schalter „G“ schalten Sie ihn an **(„ON“)**.

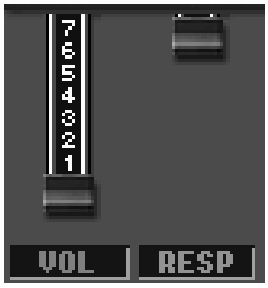
Durch Drücken des Schalters „H“ wählen Sie zwischen drei Stärken des Vibrato-Effekts.

VOLUME und ATTACK

Drücken Sie den rechten „TAB“-Schalter, um auf die zweite Seite der Organ Flutes zu gelangen. Diese hat die Überschrift **„VOL/ATTACK“**:



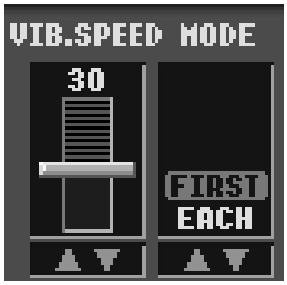
Der obere Bereich des Displays ist unverändert. In der unteren Zeile stehen Ihnen weitere Regler zur Verfügung:



„VOL“ (VOLUME) bestimmt die „interne“ Lautstärke der aktuellen Orgeleinstellung. Der Wert ist unabhängig von der Part-Lautstärke. Er dient vor allem dem Abgleich verschieden lauter Zugriegelkombinationen.

„RESP“ (RESPONSE) regelt die Einschwingzeit, das Anschwingen (Hüllkurve) des Orgelklangs.

Benutzen Sie die Schalter „1“ und „2“, um die Werte zu ändern.



„VIBRATO SPEED“ regelt die Geschwindigkeit (Speed) des Vibratos. Der Vibrato-Effekt muss eingeschaltet sein.

MODE“ bezieht sich auf die 3-chörige Perkussion der Orgel. Wählen Sie aus zwei Modi:

„EACH“: Jede angeschlagene Taste erklingt mit Perkussion

„FIRST“: Nur „neu angeschlagene“ Tasten erhalten die Perkussion. Legato (gebunden) oder überlappend gespielte Noten erklingen ohne Perkussion.

Die 3-chörige Perkussion der Orgel wird ebenfalls über Zugriegel eingestellt.

Mischen Sie Ihrer Orgel durch Drücken der Schalter „5“, „6“ und „7“ Perkussion bei.

„LENG“ stellt die Länge (Length) der Perkussion ein. Diese wird auch als Abschwingzeit bezeichnet.

Drücken Sie den rechten „TAB“-Schalter, um auf die dritte Seite der Organ Flutes zu gelangen. Diese hat die Überschrift „**EFFECT/EQ“**:

Die dort in drei Abschnitten angezeigten und veränderbaren Einstellungen entsprechen der gleichnamigen Seite, die der SOUND CREATOR auch für die übrigen (also „NICHT-Organ Flute“-) Voices anbietet. Die Parameter dieser Seite haben wir im vorigen Kapitel (im Abschnitt „USER-Voices“) bereits behandelt.

4.3 Abspeichern der „eigenen“ Zugriegel-Orgel

Auch wenn innerhalb des Sound Creators zum Teil andere Parameter als bei den übrigen Voices zur Verfügung stehen, so sind Ihre „selbst gebastelten“ Zugriegel-Orgeln letztendlich nichts anderes als USER-Voices. Diese wird auf die gleiche Weise abgespeichert, wie die USER-Voice des vorigen Kapitels

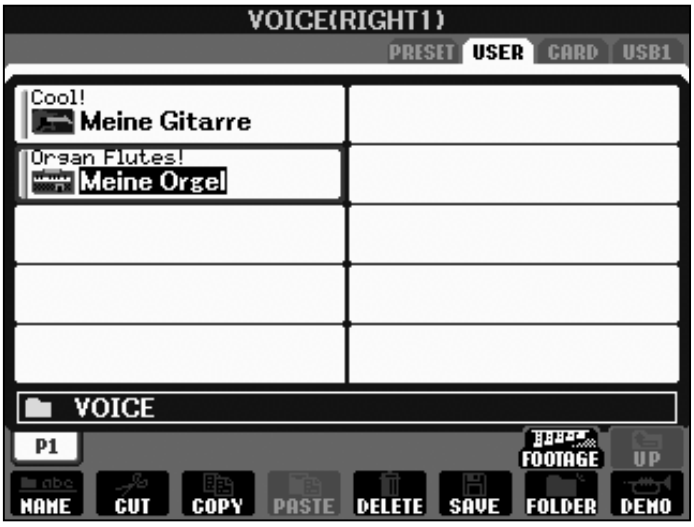
1.) Drücken Sie den Schalter „I“, „SAVE“. („sichern, abspeichern“.) „SAVE“ steht Ihnen auf jeder der drei Seiten der Organ Flutes zur Verfügung.

2.) Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „SAVE“, um einen Namen für die „neue Orgel“ zu vergeben. In unserem Beispiel wählen wir den Namen „Meine Orgel“.

3.) Drücken Sie den Schalter „8 oben“, um die Namenseingabe zu beenden. Ihre eigene Orgel-Einstellung wird nun gespeichert.

„Meine Orgel“ wieder aufrufen

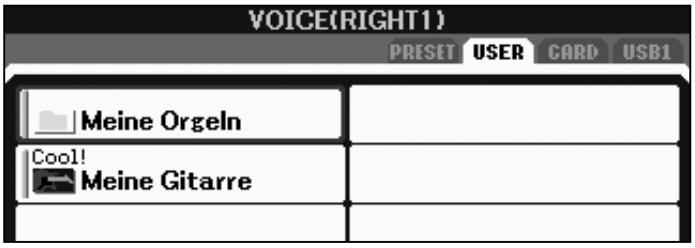
Nach dem Speichervorgang springt das Display wieder auf die Display-Seite, die Sie vor dem Speichervorgang gesehen haben.
Drücken Sie „EXIT“. „Meine Orgel“ ist nun auf dem USER-Laufwerk gespeichert und lässt sich von dort auch jederzeit auswählen. In unserem Beispiel sehen Sie übrigens auch wieder „Meine Gitarre“ aus Kapitel 3.



Mit den Schaltern „TAB“ können Sie stets zwischen den Werks-Orgeln („PRESET“) und Ihren eigenen Sounds auf einem der drei Laufwerke („USER“, „CARD“, „USB“).umschalten.

Tipp: Das Umschalten zwischen den Bereichen „PRESET“ und „USER“ lässt sich auch durch Drücken des Schalters „ORGAN FLUTES“ und „USER“ ganz rechts im Bedienfeld der Klangfarben bewerkstelligen.

Tipp: Halten Sie Ordnung, in dem Sie für alle Orgeln auf dem USER-Speicher einen eigenen Ordner anlegen, in dem sich sämtliche User-Zuriegel-Orgeln befinden:



4.4 Effekte und Fuß-Schalter einsetzen

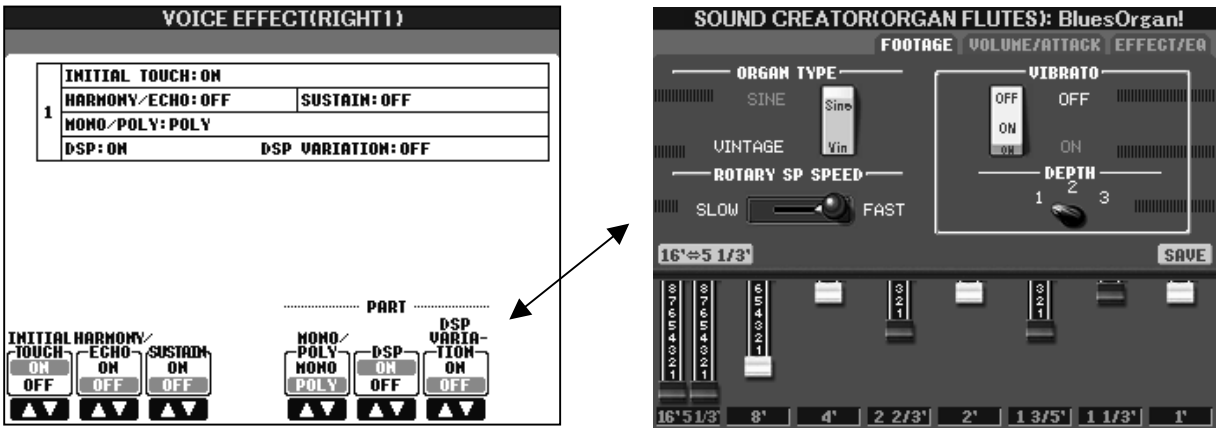
Orgeln ist erst richtig schön, wenn man den Effekt eines rotierenden Lautsprechers einsetzt.

Rotary Speaker

Ohne Rotor-Effekt ist der legendäre Orgelsound kaum denkbar. Als eine der ersten hat die Firma Leslie grosse Orgelkabinette gebaut, in denen drehbar gelagerte Lautsprecher unter Ausnutzung des Doppler-Effekts eine akustisch äusserst komplexe, musikalisch jedoch sehr angenehme Modulation aus Lautstärkeschwankungen, Änderungen der Tonhöhe und Phasenverschiebung erzeugten. Es dauerte einige Jahre, bis die Leistungsfähigkeit der digitalen Signalprozessoren so weit entwickelt war, diesen „mechanischen“ Effekt realistisch nachzubilden. Selbst heute spricht man landläufig vom „Leslie-Effekt“, was allerdings ein geschützter Markenname ist.

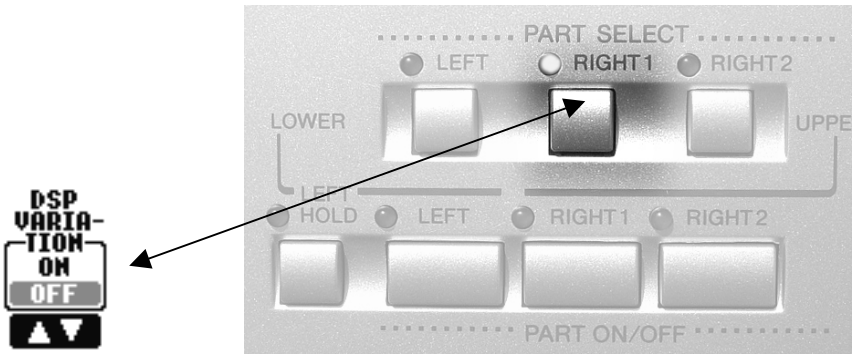
Wie wir bereits im oberen Kapitel gesehen haben, sorgt bei Ihrem Keyboard der DSP, also der digitale Effekt-Prozessor für den Effekt eines rotierenden Lautsprechers („Rotary Speaker“)

Sobald Sie auf der Zugriegel-Display-Seite „FOOTAGE“ den Schalter „C“ drücken, so verlangsamt sich bei „Meiner Orgel“ der rotierende Lautsprecher. Ein erneutes Drücken lässt die Geschwindigkeit wieder anschwellen. Das Umschalten auf dieser (Sound Creator-) Seite entspricht dem Schalter „DSP VARIATION“ innerhalb des „VOICE EFFECT“-Menus.



Achtung: Bedenken Sie, dass das Ein- bzw. Ausschalten von „DSP VARIATION“ nur auf den Part wirkt, der gerade selektiert ist!

Vergewissern Sie sich also, dass beim Ein- und Ausschalten des Effekts über „DSP VARIATION“ für eine Orgel auf dem Part „RIGHT1“ auch dieser Part selektiert ist!



„DSP VARIATION“ mit dem Fuß schalten

Richtig bequem wird der Einsatz des „Rotary Speaker-Effekts“, wenn Sie ihn mit Hilfe eines Fuß-Schalters ein- und ausschalten.

Schliessen Sie hierfür einen Fuß-Schalter an Ihr Keyboard an:

Verwenden Sie die Yamaha-Pedale FC-5

oder FC-4

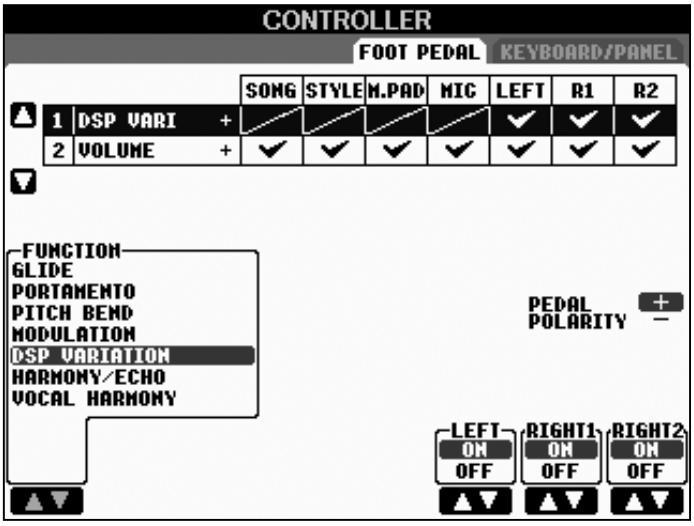
Die Anschlussbuchsen befinden sich auf der Rückseite des Keyboard-Gehäuses:

Achtung: Im Vergleich zum Umschalten der „DSP VARIATION“ auf der Seite „VOICE EFFECT“, schaltet das Fuß-Pedal die DSP VARIATION für alle 3 Parts („RIGHT1“, „RIGHT2“ und „LEFT“) gleichzeitig an bzw. aus. (Unabhängig davon, welcher Part durch „PART SELECT“ gerade selektiert ist.)

Sie können jedoch einstellen, wenn durch Betätigen des Fuß-Pedals nur *ein* bestimmter Part berührt werden soll. Gehen Sie hierfür wie folgt vor:

1. „DIRECT ACCESS“ drücken
2. Fuß-Pedal drücken

Es erscheint folgendes Display:



Wir befinden uns nun auf der Seite, auf der die Fuß-Pedale programmiert werden.

Wählen Sie mit den Tasten „6 bis 8 oben bzw. unten“ bei welchem Part die „DSP VARIATION“ durch Betätigen des Fuß-Pedals ein- bzw. ausgeschaltet werden soll.

Tipp: Selbstverständlich lässt sich jedes Fuß-Pedal völlig frei mit einer bestimmten Funktion belegen. Wählen Sie mit dem Schalterpaar „1“ *die* Funktion aus, die das angeschlossene Pedal ausführen soll. Z.B.: „HARMONY/ECHO“.

Polarität

Ändern Sie unter “PEDAL POLARITY” (Schalter „I“) gegebenenfalls die Polarität des Pedals.

5. Der Music Finder

Das Repertoire eines Musikers ist das Herzstück seines Auftritts. Ob im Wohnzimmer oder beim Gala-Abend: Ein gut gepflegtes Repertoire hat noch keinem je geschadet. Wichtig ist, dass Ihr Repertoire jedem Anlass gerecht wird. Verbunden damit sind die Fragen:

Was spiele ich zum Diner?
Was auf der Weihnachtsparty?
Wie kann ich auf Wünsche schnell reagieren?
Wächst mein Repertoire?
Passt es sich auch modernen Trends an?

Der Music Finder hilft

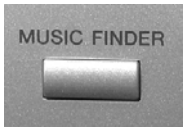
- bei der Suche nach einer passenden Einstellung für einen bestimmten Titel.
- bei der Suche nach Titeln eines bestimmten Genres wie etwa „Country“.
- bei der Suche nach bestimmten Schlüsselwörtern
- beim alphanumerischen Sortieren des Repertoires.

PSR-1500 / PSR-3000

In diesem Kapitel verwenden wir exemplarisch den Music Finder des PSR-3000. Dieser unterscheidet sich, was seinen Inhalt angeht, geringfügig von dem des PSR-1500, weshalb die gezeigten Display-Seiten unterschiedlich sein können. In der Bedienung des Music Finders gibt es jedoch keinen Unterschied!

5.1 Grundlagen und Sortierkriterien

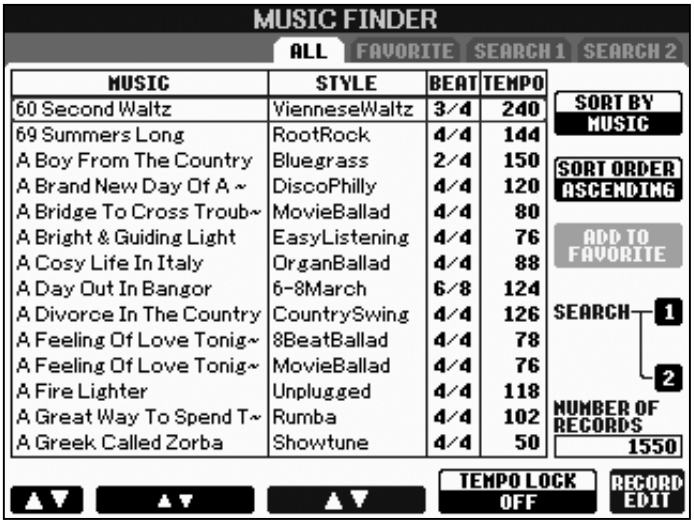
Hinweis: Innerhalb dieses Kapitels gehen wir stets vom Werkszustand des MUSIC FINDERS aus.



Drücken Sie den Schalter „MUSIC FINDER“ rechts oben, neben dem Datenrad.

Achtung: Durch Drücken des Schalters wird „OTS LINK“ im Bereich „STYLE CONTROL“ automatisch eingeschaltet. Sollten Sie dies nicht wünschen, stellen Sie die Funktion „von Hand“ wieder aus.

Es erscheint folgendes Display:



RECORDS

Ein einzelner Eintrag im Music Finder wird als „RECORD“ bezeichnet. Die Anzahl sämtlicher Music Finder Einträge wird im rechten unteren Teil des Displays angezeigt. In unserem Fall stehen unter „NUMBER OF RECORDS“ 1550 Einträge zu Buche. PSR-1500 wartet mit der ebenso eindruckvollen Zahl von 1100 Einträgen auf.

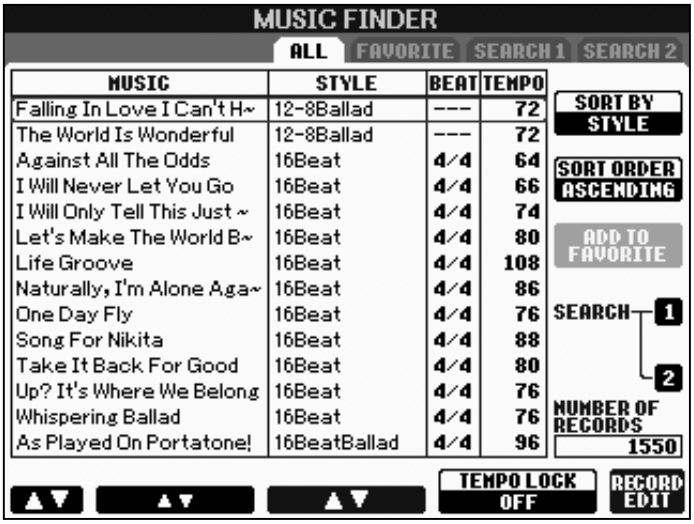
Listendarstellung

Innerhalb des Music Finders gibt es 4 Listendarstellungen. In unserem Beispiel zeigt das Display die Liste „ALL“. Das bedeutet, dass der gesamte Inhalt des Music Finders (also alle 1550 Einträge) aufgelistet wird. Das Display zeigt immer 14 aufeinanderfolgende Einträge einer Liste. In der Spalte „MUSIC“ wird der Musiktitel angezeigt. Die Spalte „STYLE“ zeigt den Style, den der Musiktitel verwendet. Die Spalte „BEAT“ enthält die Information über die Taktart des Musiktitels. Die Spalte „TEMPO“ zeigt das Tempo des jeweiligen Titels an.

Sortierkriterien

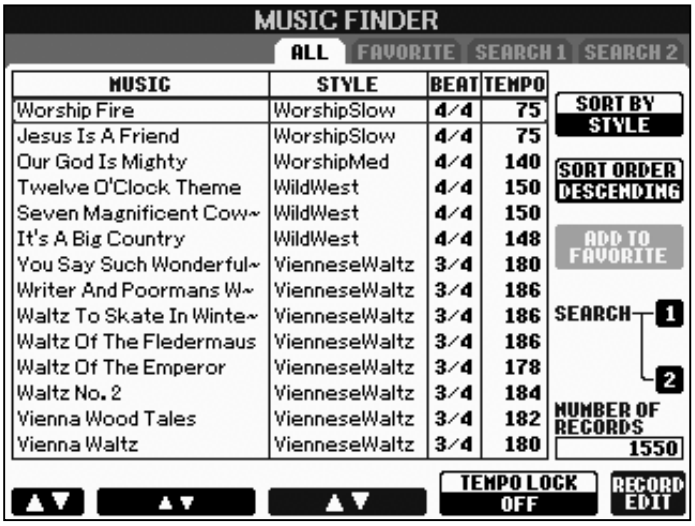
Eine Liste des Music Finders kann jeweils nach 4 Kriterien sortiert werden. Diese 4 Kriterien entsprechen den 4 Spalten der Liste und sind dem zu Folge: „MUSIC“, „STYLE“, „BEAT“ und „TEMPO“. Drücken Sie den Schalter „F“ um zwischen den einzelnen Sortierkriterien auszuwählen.

In unserem obigen Beispiel wird die Liste alphanumerisch sortiert nach Musiktitel angezeigt. Unter „SORT BY“ (Sortieren nach) steht „MUSIC“. Drücken Sie den Schalter „F“ einmal, um folgendes Display zu erhalten:



In diesem Beispiel sind nun sämtliche Einträge nach Styles sortiert.

Von A – Z, von Z – A!



Durch Drücken des Schalters „G“ wird zwischen aufsteigender („ASCENDING“) und absteigender („DESCENDING“) Sortierordnung umgeschaltet.

Drücken Sie ausgehend von unserem obigen Beispiel den Schalter „G“:

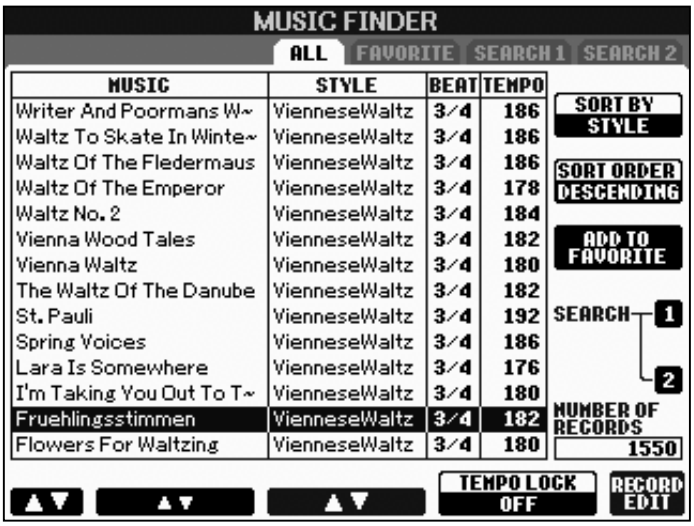
Sämtliche Music Finder Einträge werden nun Sortiert nach Style-Namen alphanumerisch absteigend dargestellt.

5.2 Auswählen eines Music Finder-Eintrags

Zur Auswahl eines Music Finder-Eintrags stehen verschiedene Werkzeuge zur Verfügung.

Ein Werkzeug ist das DATA ENTRY-Rad, das wie bei der Auswahl von Styles oder Voices funktioniert: Durch Drehen des Rads werden Listeneinträge vorselektiert, die dann durch Drücken von „ENTER“ ausgewählt werden. Diese Funktion ist vor allem im Live-Betrieb vorteilhaft, um spontane Medleys zu gestalten.

Drehen Sie ausgehend von unserem obigen Beispiel im Uhrzeigersinn am Datenrad bis Sie den Eintrag „Fruehlingsstimmen“ erreicht haben. Drücken Sie ENTER:



Was leistet der MUSIC FINDER?

Der MUSIC FINDER

- wählt den passenden Style zum gewünschten Musiktitel.
- wählt das passende Tempo.
- schaltet die Begleitautomatik (ACMP) an.
- schaltet „SYNC START“ an.
- Ruft im Falle von „OTS LINK ON“ eines der 4 OTS auf.

Was leisten Sie?

Sie, als Spieler - spielen den gewünschten Titel mit der Begleitautomatik
- wählen für zusätzliche Einstellungen weitere OTS des Styles

In der unteren Zeile des Displays stehen Ihnen zur Anwahl eines Music Finder-Eintrags weitere Schalter zur Verfügung:

1. Benutzen Sie das Schalterpaar „1“, um innerhalb der Spalte „MUSIC“ an den jeweils ersten neuen Anfangsbuchstaben der Spalte zu gelangen. Die aktuell gewählten Sortierkriterien spielen dabei keine Rolle.
2. Benutzen Sie die Schalterpaare „2 und 3“, um die Einträge der Liste „Zeile für Zeile“ anzuwählen.
3. Benutzen Sie die Schalterpaare „4 und 5“, um innerhalb der Spalte „STYLE“ an den jeweils ersten neuen Style der Spalte zu gelangen.

TEMPO LOCK

Ebenfalls in der unteren Zeile des Displays befindet sich die Funktion „TEMPO LOCK“. (Tempo sperren). Wie die Übersetzung bereits vermuten lässt: Die eingeschaltete Funktion behält das Tempo des zuletzt gewählten Eintrags (vor der Sperrung) bei. Benutzen Sie die Schalterpaare „6 und 7“, um das Tempo zu sperren (ON) oder nicht zu sperren (OFF).

In der Praxis ist es sinnvoll das Tempo zu sperren, wenn bei einem Medley in Verbindung mit einer flotten Tanzrunde keine Temposchwankungen sein dürfen.

5.3 Die Favoriten-Liste

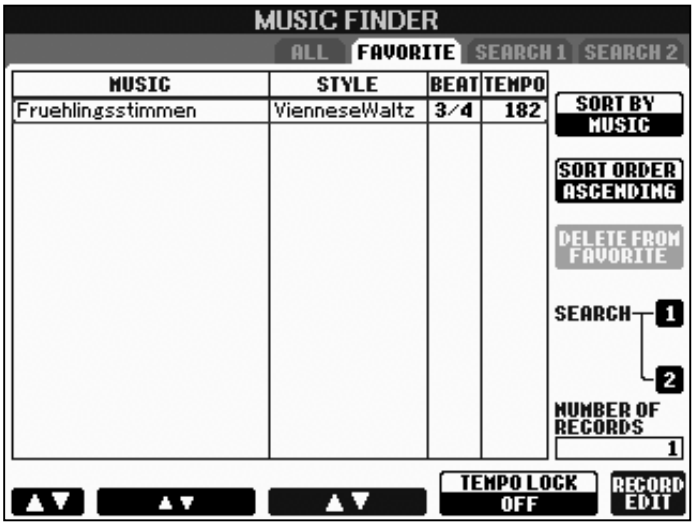
Die „ALL“-Liste des Music Finders ist mit Ihren 1550 Einträgen für den schnellen Zugriff nicht wirklich gut geeignet. Um nun die persönliche Favoriten kompakter verwalten zu können bietet der Music Finder eine weitere Liste mit der Bezeichnung „FAVORITE“ an.

Wir werden nun in unserem Beispiel den „Frühlingsstimmen-Walzer“ in diese Favoriten-Liste einfügen.

Drücken Sie den Schalter „H“, „ADD TO FAVORITE“ (Zur Favoritenliste hinzufügen).
Es erscheint folgendes Display:

Bestätigen Sie durch Drücken des Schalters „G“.

Drücken Sie den rechten „TAB“-Schalter, um auf die Liste mit der Bezeichnung „FAVORITE“ zu gelangen:



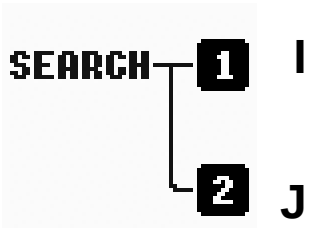
Der Eintrag „Fruehlingsstimmen“ befindet sich nun auch in der Favoritenliste.

Legen Sie nun nach dem gleichen Verfahren all die Musiktitel auf der Favoritenliste ab, auf die Sie schnell und häufig zugreifen möchten.

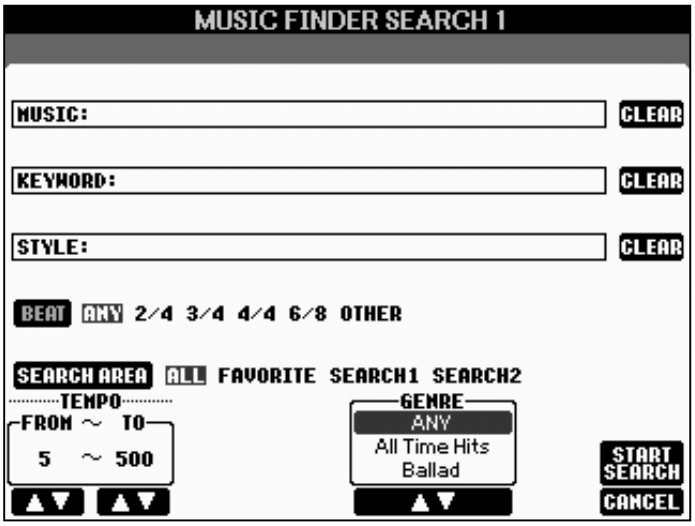
Die Liste lässt sich auf die gleiche Weise sortieren und verwalten wie die „ALL“-Liste.

5.4 Die Suchfunktion

Durch Drücken der Schalter „I“ und „J“ können Sie die Suchfunktion („SEARCH“) des Music Finders aufrufen. Diese Funktion steht Ihnen auf allen 4 Listenansichten zur Verfügung.

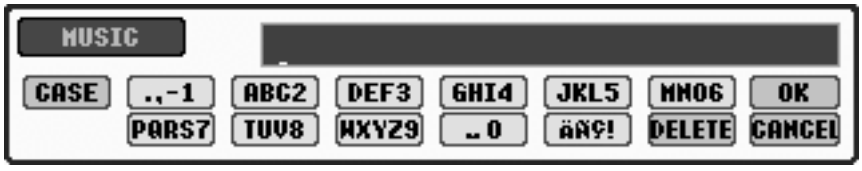


Drücken Sie den Schalter „I“, „SEARCH 1“. Es erscheint folgendes Display:



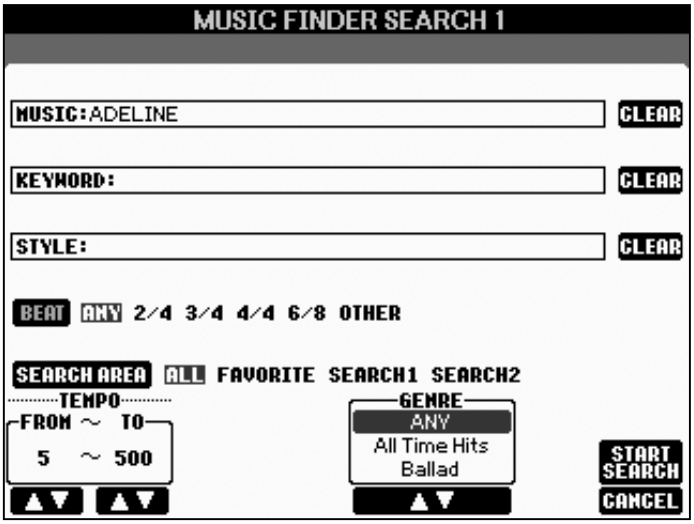
5.4.1 Einen Musiktitel suchen

Drücken Sie den Schalter „A“. Im unteren Bereich des Displays öffnet sich das Eingabefeld um einen bestimmten Titel einzugeben.



In unserem Beispiel suchen wir nach einem Eintrag für den Musiktitel „Ballade pour Adeline“ und geben deshalb den Suchbegriff „ADELINE“ ein. Prinzipiell genügt bereits die Eingabe weniger Buchstaben oder nur eines Wortes, wie in unserem Fall.

Bestätigen Sie die Eingabe mit Schalter „8 oben“, „OK“.



Durch Drücken der Schalter „CLEAR“ im rechten Bereich des Displays können Sie Suchbegriffe wieder löschen.

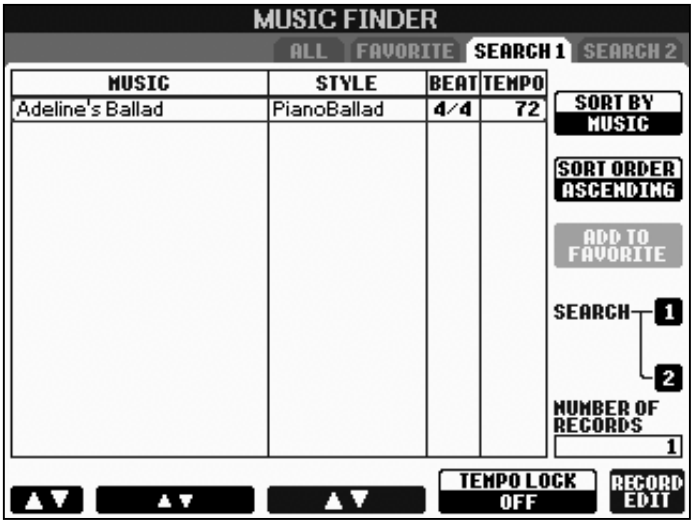
Das Display sagt nun folgendes über unsere Suche aus:

Wir suchen einen Musiktitel, der das Wort „Adeline“ beinhaltet.
Wir suchen in allen Taktarten (BEAT: „ANY“).
Wir durchsuchen die Gesamtliste des MUSIC Finders (SEARCH AREA: „ALL“).
Wir suchen innerhalb des gesamten Tempobereichs (TEMPO: „FROM 5 TO 500“).
Wir suchen in allen musikalischen Genres (GENRE: „ANY“)

Drücken Sie nun den Schalter „8 oben“, „START SEARCH“, um die Suche zu starten.

Nach einigen Sekunden springt der Music Finder automatisch auf die Liste „SEARCH1“:

Die Liste „SEARCH1“ beinhaltet das Suchergebnis der SEARCH1-Funktion.
Die Liste „SEARCH2“ beinhaltet das Suchergebnis der SEARCH2-Funktion.
Beide sind funktionell gleichberechtigt.



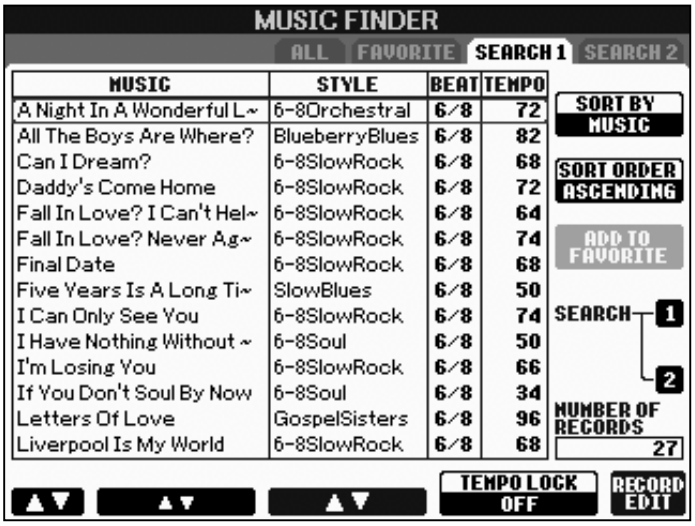
Von hier aus können Sie den Music Finder Eintrag anwählen und auch in die Favoritenliste einfügen.

5.4.2 Schlüsselwörter

Jeder Music Finder-Eintrag beinhaltet verschiedene Schlüsselwörter. Ein Schlüsselwort kann als Suchkriterium dienen. Schlüsselwörter können Begriffe wie „GERMAN“, für deutsche Titel, aber auch Zahlen, wie „60“ für die Epoche der 60er Jahre sein.

Drücken Sie erneut „SEARCH1“ und löschen Sie durch Drücken des Schalters „F“, „CLEAR“ den Begriff „ADELINE“.
Drücken Sie nun den Schalter „B“ und geben Sie als „KEYWORD“ (Schlüsselwort) die Zahl „60“ ein. Stellen Sie als weiteren Suchfilter den Wert bei „BEAT“ auf „6/8“.

Drücken Sie nun den Schalter „8 oben“, „START SEARCH“, um die Suche zu starten.



Das Ergebnis beinhaltet 27 Einträge der 60er-Jahre, im 6/8-Takt. Diese werden in der „SEARCH 1“-Liste dargestellt.

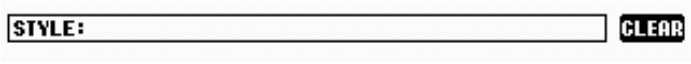
Tipp: Die Liste aller Keywords (Schlüsselwörter) finden Sie am Ende dieses Kapitels.

5.4.3 Welcher Titel passt zu einem bestimmten Style?

Die Liste der „6/8-Sechziger-Jahre-Titel“ möchten wir in unserem Beispiel behalten und verwenden deshalb für unsere weitere Suche die „SEARCH 2“-Funktion.

Drücken Sie den Schalter „J“, „SEARCH 2“. Diesmal werden wir Titel zu einem bestimmten Style suchen. Dies ist gerade dann sehr hilfreich, wenn man sein Keyboard erst seit kurzem besitzt und noch nicht zu jedem Style ein passendes Liedlein kennt.

Drücken Sie den Schalter „C“



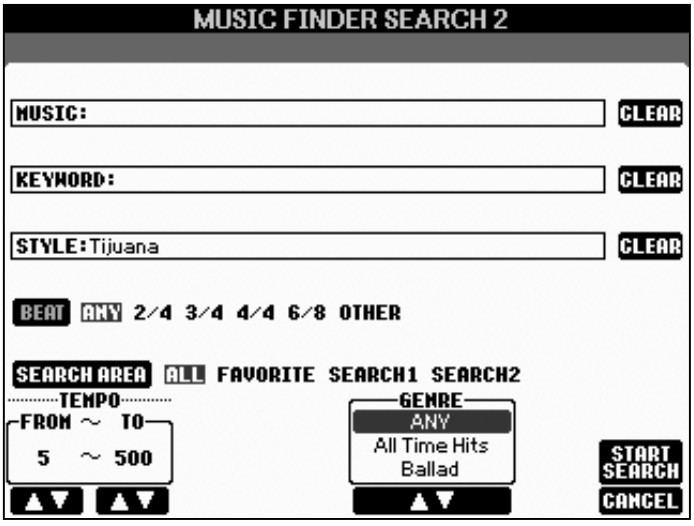
Es erscheint folgendes Display:

Das Display zeigt die Ordner der Style-Kategorien auf dem Preset-Laufwerk.

Wählen Sie aus dem Ordner „Latin“ den Style „Tijuana“ aus und drücken Sie „EXIT“:

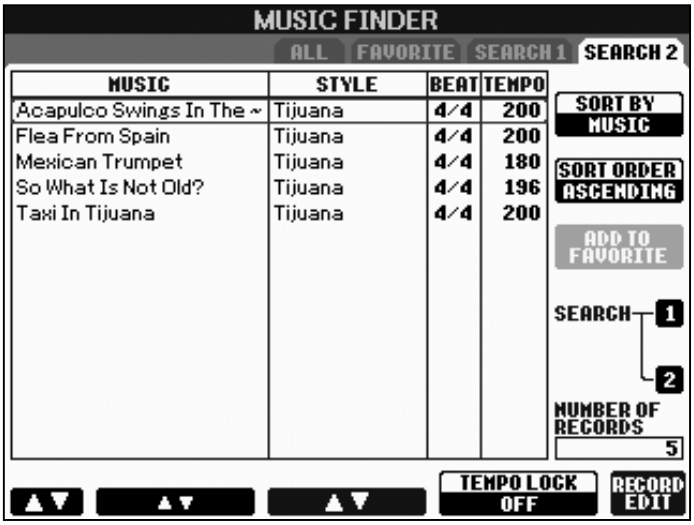
Tipp: „Doppelklicken“ des Styles schaltet gleich wieder zurück zur SEARCH-Seite und spart das Drücken von „EXIT“.

Das SEARCH 2-Display sieht nun wie folgt aus:



Drücken Sie den Schalter „8 oben“ um die Suche nach allen Musiktiteln zu starten, die mit dem Style „Tijuana“ gespielt werden können.

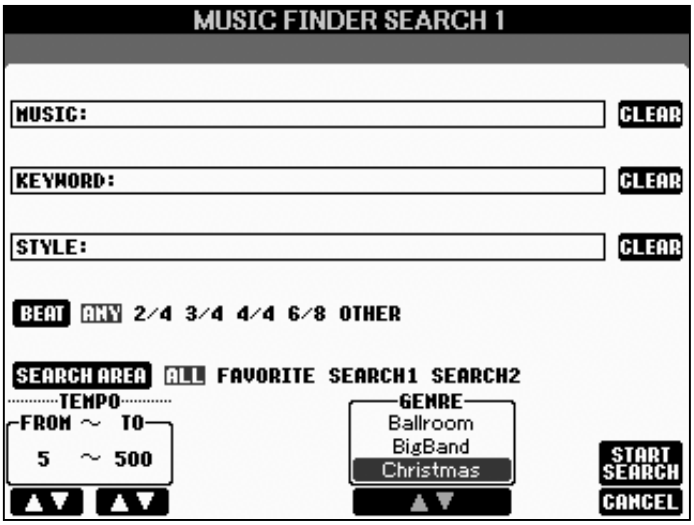
Das Ergebnis wird auf der Liste „SEARCH 2“ dargestellt:



Wählen Sie „Taxi in Tijuana“!

5.4.4 Titel aus einem bestimmten Genre

Lassen Sie die Eingabefenster „MUSIC“, „KEYWORD“ und „STYLE“ unausgefüllt und stellen Sie das gewünschte musikalische Genre, wie etwa „Christmas“, ein.



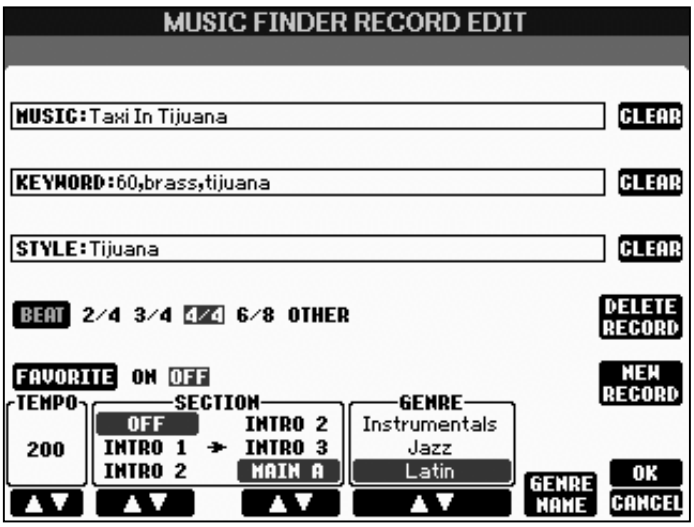
Als Suchergebnis werden nun alle Musiktitel zum Thema Weihnachten („Christmas“) angeboten.

5.5 Music Finder-Einträge bearbeiten

Wir bleiben beim zuletzt gewählten Eintrag „Taxi in Tijuana“. Dieser soll nun bearbeitet, also verändert werden.

Drücken Sie den Schalter „8 oben oder unten“, „RECORD EDIT“. Es erscheint folgendes Display:

Das Display zeigt nun sämtliche Informationen, aus denen der Eintrag besteht.



Ein neues Schlüsselwort vergeben

Drücken Sie den Schalter „B“, „KEYWORD“, um eigene Schlüsselwörter zu vergeben. Es erscheint das Eingabefenster, das bereits die drei werksseitigen Schlüsselwörter beinhaltet.

Die einzelnen Schlüsselwörter werden jeweils durch ein Komma von einander getrennt. Setzen Sie also ein Komma und Ihr persönliches Schlüsselwort. Z.B.: „msw“ (**m**ein **s**chlüssel **w**ort).

Bestätigen Sie die Eingabe mit „OK“ (Schalter „8 oben“).

Tipp: Vergeben Sie eigene Schlüsselwörter, um ganz zielgerichtet bestimmte Titellisten aufzurufen. Die Schlüsselwörter dienen auch ganz hervorragend dazu, innerhalb einer bestimmten Gruppe von Einträgen noch feiner zu filtern. Z.B.: Innerhalb aller 6/8-Sechziger Jahre-Titel genau *die* zwei, auf die es *Ihnen* ankommt.

Neue Genres anlegen

Durch Drücken des Schalters „6 oben oder unten“ können Sie neue Genres anlegen.

Tipp: Legen Sie Genres wie etwa „Hochzeit“, „Fasching“ oder, „Après Ski“ an.

Tempo ändern

Benutzen Sie das Schalterpaar 1, um das Tempo eines Eintrags zu ändern.

Style Sektionen vorwählen

Benutzen Sie das Schalterpaar 2 und 4, um Style-Sektionen zu definieren, die der Music Finder-Eintrag aufrufen soll.

Einen Eintrag aus der Favoritenliste entfernen

Durch Drücken des Schalters „E“ können Sie definieren, ob ein Eintrag der Favoritenliste angehören soll („FAVORITE ON“) oder nicht („FAVORITE OFF“). Einträge die durch die Funktion „ADD TO FAVORITE“ der Favoritenliste hinzugefügt wurden, können hier wieder entfernt werden. In der „ALL“-Liste bleibt der Eintrag selbstverständlich erhalten.

Bestätigen der Änderung oder Abbruch

Drücken Sie den Schalter „8 oben“ und bestätigen Sie mit „YES“ (Schalter „G“), um die vorgenommenen Änderungen dauerhaft abzuspeichern.

Drücken Sie den Schalter „8 unten“, um „RECORD EDIT“ zu verlassen ohne die Änderungen abzuspeichern

5.6 Einen neuen Eintrag erzeugen

Über die Funktion „NEW RECORD“ können Sie einen neuen Eintrag erzeugen. Sämtliche Änderungen werden nun als eigenständiger Eintrag abgespeichert.
Der ursprüngliche Eintrag bleibt ebenfalls erhalten. Die Anzahl der Gesamteinträge vergrössert sich somit um einen Eintrag.

Drücken Sie den Schalter „J“, „NEW RECORD“. Es erscheint folgendes Display:

Bestätigen Sie mit „YES“ (Schalter „G“).

Tipp: Sie können auch USER-Styles für einen Music Finder-Eintrag verwenden. Gehen Sie wie folgt vor:

1.) Style aufs USER-Laufwerk kopieren.
2.) „RECORD EDIT“ aufrufen.
3.) Schalter „C“ Style drücken.
4.) Mit „TAB“ aufs USER-Laufwerk zugreifen.
5.) USER-Style auswählen.
6.) Mit „EXIT“ zurück zur RECORD EDIT-Seite.
7.) Sämtliche anderen Informationen des Eintrags eingeben („MUSIC, KEYWORD“ etc.).
8.) Neuen Dateneintrag abspeichern. („NEW RECORD“)

5.7 Music Finder-Einträge löschen

Wählen Sie den Eintrag aus, den Sie löschen möchten.

Drücken Sie innerhalb der Displayseite „RECORD EDIT“ den Schalter „I“, „DELETE RECORD“. Es erscheint folgendes Display:

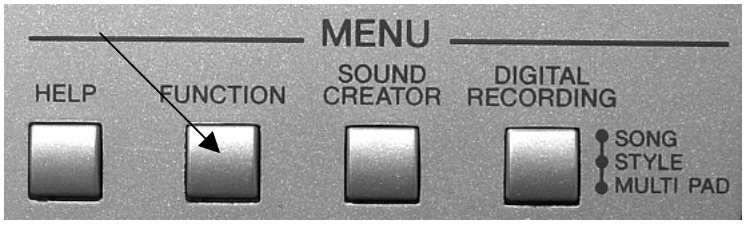
Bestätigen Sie mit „YES“ (Schalter „G“)

Achtung: Ein Eintrag der auf diese Weise gelöscht wird geht unwiederbringlich verloren!

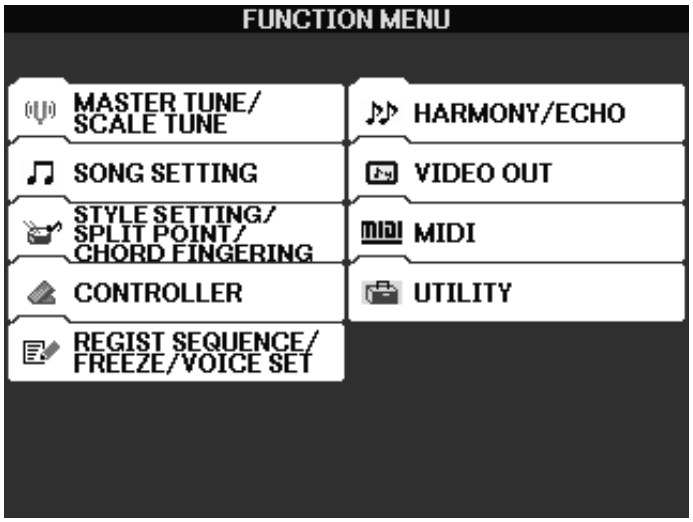
5.8 Datenverwaltung

Innerhalb einer Music Finder Datei können maximal 2500 Einträge für PSR-3000 und 1200 Einträge für PSR-1500 erstellt werden.

Der Music Finder verwaltet sämtliche Einträge einschliesslich der zusätzlich erstellten Einträge in einer einzigen Datei. Die Music Finder Dateien gehören zur Gruppe der „SYSTEM FILES“ (System Dateien). Drücken Sie „FUNCTION“ im Bedienfeld „MENU“

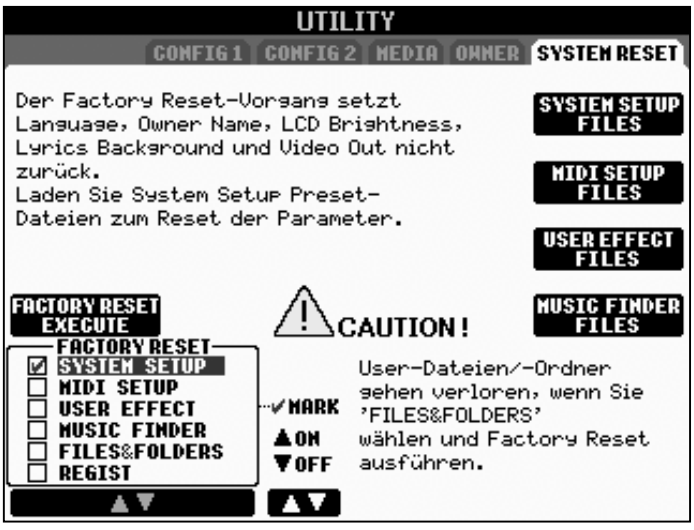


Es erscheint folgendes Display:



Drücken Sie den Schalter „I“, „UTILITY“ rechts neben dem Display:

Benutzen Sie die Schalter „TAB“, um auf die Display-Seite „SYSTEM RESET“ zu gelangen:

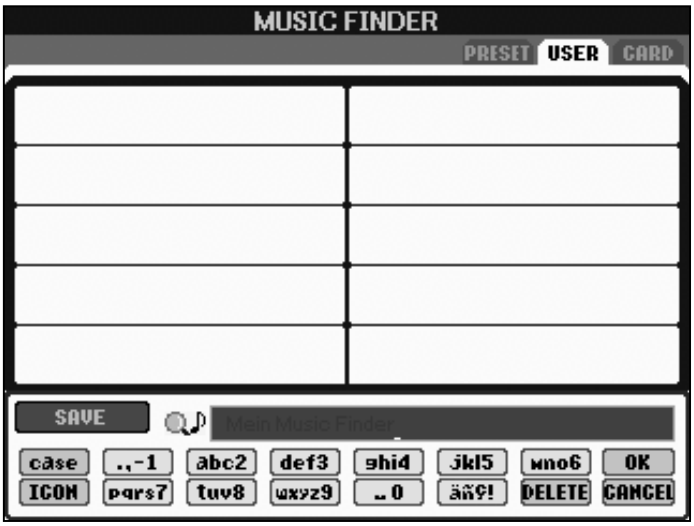


Drücken Sie den Schalter „I“, „MUSIC FINDER FILES“.

5.8.1 Abspeichern der eigenen Music Finder Datei

Wählen Sie eines der beschreibbaren Laufwerke aus. In unserem Beispiel wählen wir das „USER“-Laufwerk.

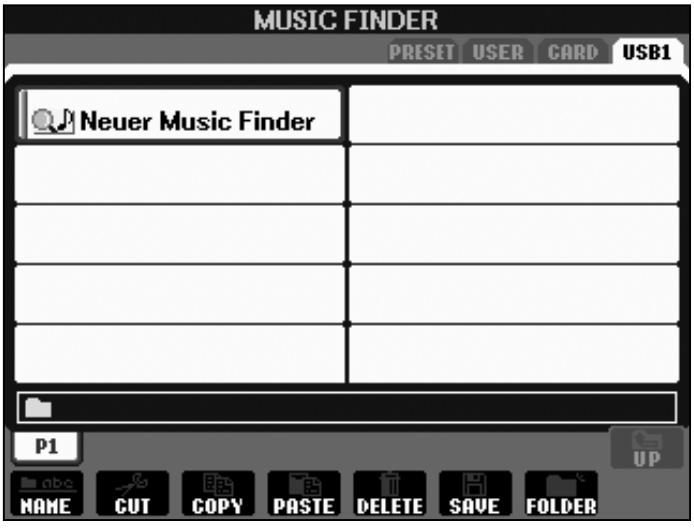
Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „SAVE“ und vergeben Sie einen neuen Namen



Bestätigen Sie mit „OK“ (Schalter „8 oben“), um die Datei auf dem Laufwerk abzuspeichern.

5.8.2 Laden einer neuen Music Finder Datei

Wählen Sie das Laufwerk, von dem die Daten geladen werden sollen. In unserem Beispiel laden wir die neuen Music Finder Daten von Diskette. Das Diskettenlaufwerk ist an der USB-Schnittstelle angeschlossen:



Wählen Sie die zu ladende Datei. (In unserem Beispiel durch Drücken des Schalters „A“.)

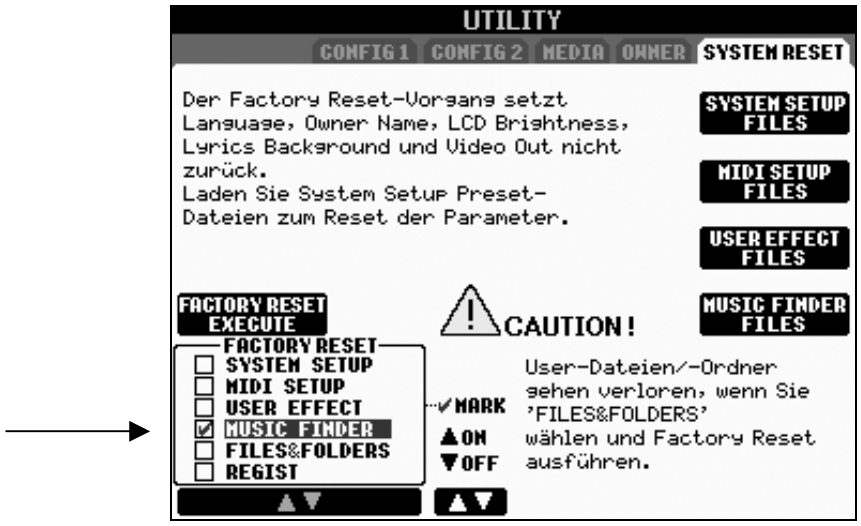
Es erscheint folgendes Display:

„REPLACE“ (Schalter G) ersetzt die aktuellen Music Finder Daten gegen die neuen.

„APPEND“ (Schalter H) ergänzt die aktuellen Music Finder Daten um die neuen. Die Summe der Einträge beider Dateien darf jedoch 2500 bzw. 1200 nicht überschreiten.

„CANCEL“ (Schalter I) bricht den Vorgang ab.

5.8.3 Die Music Finder Werksdaten wieder aufrufen



Links unten auf der „SYSTEM RESET“-Seite befindet sich der Bereich „FACTORY RESET“ (Zurücksetzen auf Werkseinstellung).

Setzen Sie ein Häkchen bei „MUSIC FINDER“ und drücken Sie den Schalter „D“. Bestätigen Sie mit „YES“ (Schalter „G“). Der Music Finder lädt nun die Werksdaten die auf dem PRESET-Laufwerk abgelegt sind.

5.9 Liste der KEYWORDS

00
20
30
40
50
60
70
80
90
accordion
america
american
australian
ballad
ballads
baroque
beer
bossa
bossanova
boyband
boybands
brass
brit
canadian
car
children
childrens
chillout
christmas
cigars
circus
clarinet
classic
classical
color
colors
comedy
country
cowboy
dance
detroit
dixieland
duets
dutch
english
euro
family
fiddler
flowerpower
folk
france
french
fun
germany
glam
greece
greek
guitar
gypsy
hawaiian
Holland
hymns
ibiza
iceberg
idol
ireland
irish
israeli
italian
italy
japan
japanese
latin
learning
linedancing
liverpool
lola
march
memories
mexican
mexico
miami
movie
musical
musicals
musichall
nickelodeon
norwegian
opera
organ
panflute
patriotic
piano
pop
pubsongs
r&b
ragtime
reggae
russian
sam
saxophone
scandinavia
schlager
scotland
scottish
sheffield
slaves
soaps
spain
spanish
spy
standard
strings
surfing
sweden
swedish
synthesizer
theatre
tijuana
traditional
trumpet
tv
ukulele
unplugged
usa
vienna
viennese
waltz
western
wool
worship
yorkshire

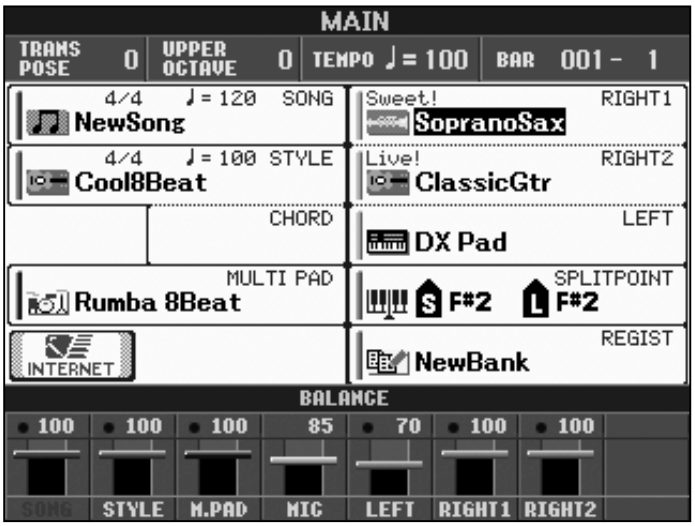
6. Registrierungen (Registration Memory)

In den vorangegangenen Kapiteln haben wir bereits einige Einstellungen am Keyboard vorgenommen. Dazu gehörten das Auswählen von Voices (Klangfarben), Styles, Belegung von Fuß-Pedalen und vieles mehr. Sowohl für den Hausgebrauch, als auch für die Bühne wäre es undenkbar, vor jedem zu spielenden Titel mehrere Sekunden oder gar Minuten zu verschwenden, um jedes Mal alles wieder genau für „diesen Titel“ einzustellen. Ihr Publikum wäre sicherlich bereits eingeschlafen, ehe Sie auch nur die Hälfte Ihres Repertoires dargeboten hätten.

„REGISTRATION MEMORY“ schafft Abhilfe: Speichern Sie eine Vielzahl Ihrer Einstellungen als Registrierungen auf einem der beschreibbaren Laufwerke (USER, CARD oder USB.)

6.1 Eine Registrierung erzeugen

Ein Blick auf das MAIN-Display:



Neben dem Schalter „J“ sehen Sie den Bereich „REGIST“ (REGISTRATION). Wenn Sie Ihr Keyboard zum aller ersten Mal einschalten oder nach einem „Factory Reset“, steht an dieser Stelle „New Bank“. Die 8 Speicherplätze zum Abspeichern von Registrierungen sind ebenfalls leer:

Im Speicher des „REGISTRATION MEMORY“ befinden sich derzeit keine Daten (Registrierungen). Deshalb leuchtet auch keines der LEDs über den Schaltern der Speicherplätze.

Registrierung

Jeder der 8 Schalter des „REGISTRATION MEMORY“ kann mit jeweils einer Registrierung belegt werden.

Speicherbank

Die Speicherplätze „1“ bis „8“ des Registration Memorys bilden eine sogenannte Speicherbank.
Das Abspeichern von Registrierungen auf einem der beschreibbaren Laufwerke erfolgt in eben diesen Bänken. Dabei ist es unerheblich, wie viele der Speicherplätze („1“ bis „8“) tatsächlich mit Registrierungs-Daten belegt sind. Gespeichert wird immer die ganze Bank!

Drücken Sie den Schalter „MEMORY“ rechts neben den Speichertasten:

Es erscheint folgendes Display:

Welche Daten sollen als Registrierung gespeichert werden?

Im unteren Bereich des Displays befindet sich der Bereich „GROUP SELECT“ (Gruppe auswählen). Definieren Sie hier, welche Daten-Gruppen als Registrierung abgespeichert werden sollen. In unserem Beispiel befindet sich vor jeder Datengruppe ein Häkchen. D.h., es sind alle Datengruppen zum Abspeichern vorgesehen.

Durch Drücken der Schalterpaare „2 bis 7“ werden die einzelnen Positionen angesteuert. Verwenden Sie den Schalter „8 unten“, um ein Häkchen zu entfernen und dadurch auf das Abspeichern dieser Daten zu verzichten. Verwenden Sie den Schalter „8 oben“, um ein Häkchen zu setzen und dadurch die gewählten Daten abzuspeichern.

Alles auf einmal abspeichern

Setzen Sie bei jeder Daten-Gruppe ein Häkchen, wenn Sie bei einer Registrierung stets alle im REGISTRATION MEMORY speicherbaren Einstellungen des Keyboards abspeichern möchten!

Input Filter (nicht alle Daten speichern)

Filtern Sie nach belieben die Datengruppe heraus (kein Häkchen), die nicht gespeichert werden soll.

Beispiel:

Setzen Sie nur bei „VOICE“ ein Häkchen, so werden auch nur die Voices gespeichert. In der Praxis bedeutet dies: Sie wählen Ihre Styles oder MIDI-Files „von Hand“ und rufen jeweils Ihre Lieblings-Voices des Registration Memorys auf.

Registrierungsplatz mit Daten belegen (Registrierung erzeugen)

Drücken Sie nun einen der 8 „REGISTRATION MEMORY“-Schalter:

In unserem Beispiel ist dies der Schalter „1“. Das LED oberhalb des Schalters „1“ leuchtet nun rot. Dies bedeutet, es befindet sich eine Registrierung auf Speicherplatz „1“. Da es die bisher einzige ist, ist sie auch gleichzeitig ausgewählt.
Ändern Sie nun die momentane Einstellung, indem Sie z.B. eine andere Voice wählen.
Drücken Sie erneut den Schalter „MEMORY“ und anschliessend den „REGISTRATION MEMORY“-Schalter „2“:

Nun leuchtet *dessen* LED rot. Dies bedeutet, es befindet sich nun ebenfalls eine Registrierung auf Speicherplatz „2“. Das rote Leuchten des LED bedeutet, Speicherplatz „2“ ist ausgewählt. Das LED des Speicherplatzes „1“ leuchtet nun grün. Dies bedeutet, der Speicherplatz „1“ beinhaltet Registrierungsdaten, die jedoch momentan *nicht* ausgewählt sind.

Zusammenfassend sagen die LEDs des „REGISTRATION MEMORY“ folgendes über den Zustand der Registrierungen aus:

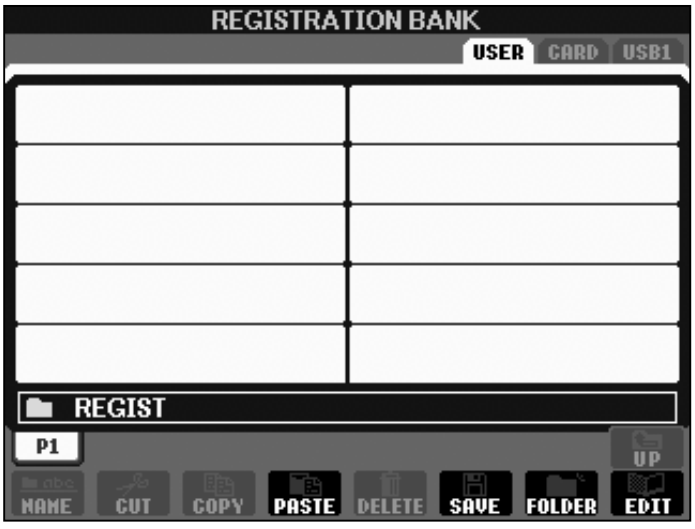
LED leuchtet **NICHT**	Der Registrierungsplatz ist **LEER**
LED leuchtet **GRÜN**	Der Registrierungsplatz ist belegt aber **NICHT** ausgewählt
LED leuchtet **ROT**	Der Registrierungsplatz ist belegt **UND** ausgewählt

Tipp: Auch Fill ins, Breaks oder Intros und Endings können als Registrierung abgespeichert werden. Auf diese Weise können Sie beim Umschalten auf eine neue Registrierung automatisch ein Fill In erzeugen.
Auch „SYNC START“ und „SYNC STOP“ können in den Registrierungen festgelegt werden.

6.2 Registrierungen benennen

Drücken Sie einmal den Schalter REGIST.BANK (links neben den Speichertasten) oder im MAIN-Display den Schalter „J“ rechts neben dem Display.

Es erscheint folgendes Display:

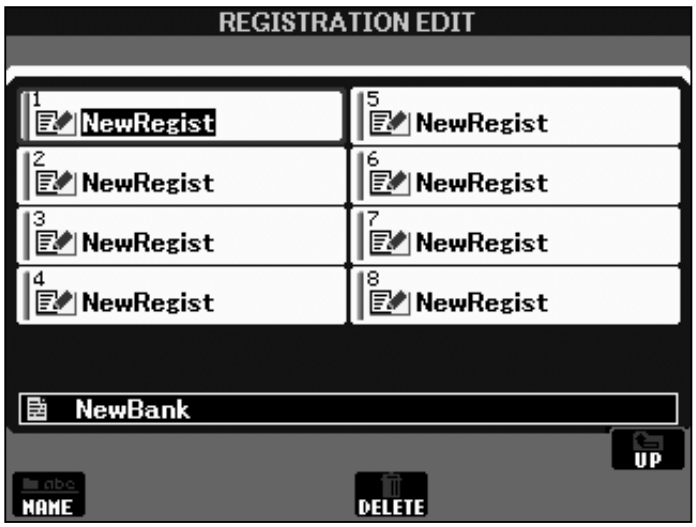


Wir befinden uns nun auf dem USER-Laufwerk, (Flash-ROM). Hier haben wir in den Kapiteln zuvor bereits Voices abgespeichert. Diese werden jedoch derzeit nicht angezeigt, da wir den User-Speicher ausgehend von der Registrierungsbank aufgemacht haben. Dies bedeutet für Ihr Keyboard, auch nur registrierungsrelevante Daten anzuzeigen. Und das sind in unserem Beispiel derzeit (noch) keine!

Einzelne Registrierung benennen

Jede Registrierung kann benannt und mit einem kleinen Symbol (Icon) versehen werden.
Drücken Sie den Schalter „8 unten“, „EDIT“. Sie erhalten folgendes Display:

In unserem Beispiel sind alle 8 Speicherplätze belegt. Beim Abspeichern auf den einzelnen Plätzen wurde jeweils der Name „NewRegist“ (Neue Registrierung) vergeben. Alle 8 Plätze zusammen bilden die Registration Bank mit dem Namen „New Bank“ (Neue Bank).



Drücken Sie den Schalter „1 unten“, „NAME“. Es erscheint folgendes Display:

Wählen Sie die Registrierung aus, die Sie benennen möchten. Benutzen Sie dazu die Display-Schalter links und rechts neben dem Display.

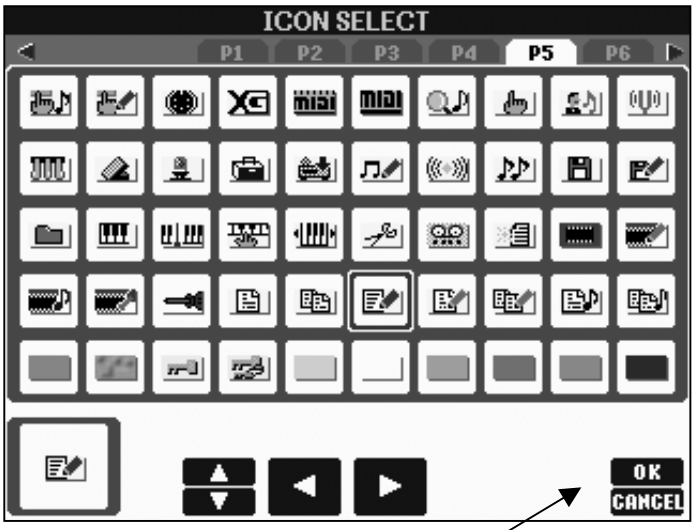
Drücken Sie anschliessend „OK“ („7 unten“).

Drücken Sie den Schalter „1 unten“, „ICON“, um ein Symbol auszusuchen:

Das derzeit gewählte Symbol ist rot umrahmt und wird links unten im Display dargestellt.

Benutzen Sie die Display-Schalter oder die Cursor in der unteren Zeile des Displays, um neue Symbole auszuwählen.

Mit „TAB“ schalten Sie zwischen den insgesamt 6 Seiten um. Bei PSR-3000 stehen 263 Icons zur Wahl. Bei PSR-1500 sind es 244.

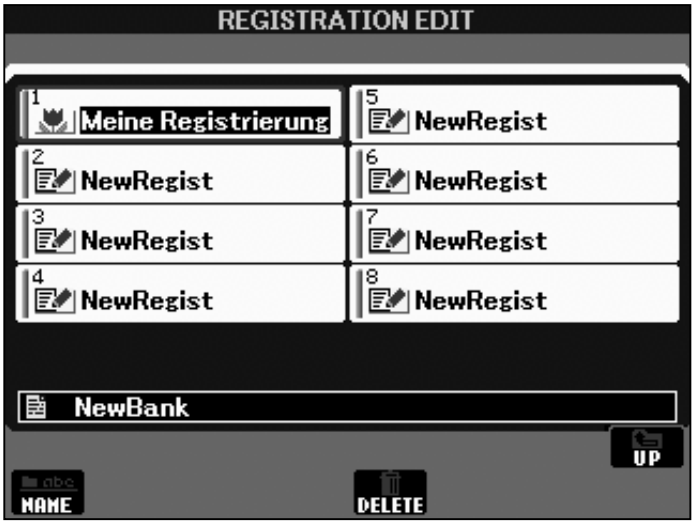


Drücken Sie „OK“, um das rot umrahmte Symbol (Icon) auszuwählen.

Vergeben Sie nun einen Namen und bestätigen Sie wieder mit „OK“:

Die Registrierung Nummer 1 hat ihr eigenes Symbol und ist benannt mit „Meine Registrierung“.

Verfahren Sie auf die gleiche Weise mit allen anderen Registrierungen.



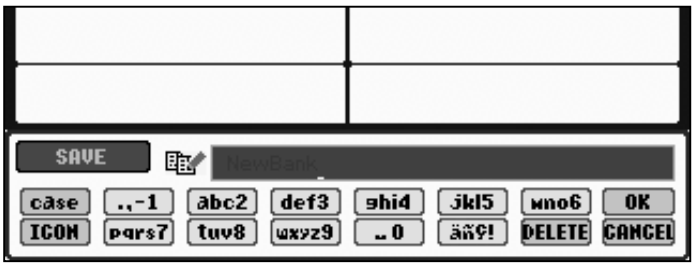
Verwenden Sie „DELETE“, um einzelne Registrierungen zu löschen.

Drücken Sie den Schalter „8 oben“, um „REGISTRATION EDIT“ zu verlassen.

6.3 Registrierungen auf einem der Laufwerke abspeichern

Speicherbank anlegen

Drücken Sie den Schalter „REGIST. BANK“.
Drücken Sie den Schalter “6 unten”, („SAVE“) um eine Speicherbank anzulegen. Es erscheint folgendes Display:

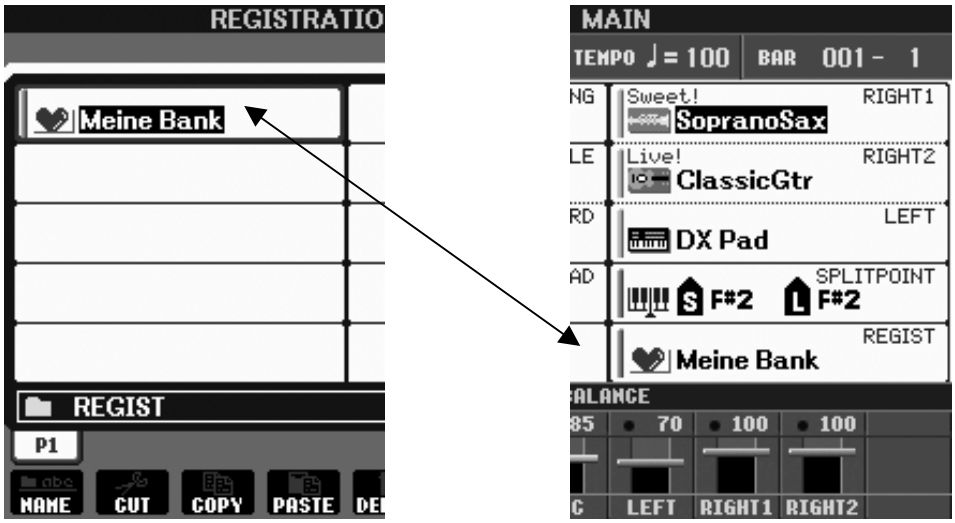


Wählen Sie ein Icon und vergeben Sie einen Namen.
In unserem Beispiel soll die Registrierungsbank „Meine Bank“ heissen.

Bestätigen Sie Ihre Eingabe durch den Schalter „8 oben“ („OK“).

Die Registrierungsbank wird nun im User-Speicher angezeigt:

Drücken Sie „EXIT“, um zum MAIN-Display zurückzugelangen. Unter „REGIST“ wird nun „Meine Bank“ angezeigt.



Die unter „REGIST“ angezeigte Speicherbank bleibt so lange verfügbar, bis sie eine andere Speichebank laden, einen „Factory Reset“ machen oder die einzelnen Speicherplätze überschreiben. Legen Sie nun nach der gleichen Vorgehensweise weitere Bänke an.

Tipp: Behalten Sie die Übersicht, indem Sie verschiedene Ordner anlegen. Benutzen Sie auch andere Laufwerke, um Daten abzuspeichern. Speichergeräte, die Sie an der USB-to-device-Buchse anschließen oder die Smart Media Card haben in der Regel eine höhere Speicherkapazität als das „USER“-Laufwerk.

Tipp: Stellen Sie dem vergebenen Namen eine Nummer vorne an, nach der die Auflistung der Bänke automatisch sortiert wird.

Beispiel:

Das Beispiel zeigt den Inhalt des Ordners mit dem Namen „Mein Ordner”. Dieser befindet sich auf dem Laufwerk „CARD“ (also der Smart Media Card).

Die Registrierungsbänke sind durchnummeriert. Ein Icon unterstützt das schnelle Wiedererkennen.

6.4 Registrierungen wieder aufrufen

Wie wir in den vorigen Abschnitten gesehen haben: Die Registrierungen sind in Bänken zusammengefasst.

Registrierungsbank aufrufen

Drücken Sie den Schalter „REGIST. BANK“ links neben den „REGISTRATION MEMORY“-Schaltern.

Wählen Sie das gewünschte Laufwerk.

In unserem Beispiel befinden wir uns auf der Smart Media Card.

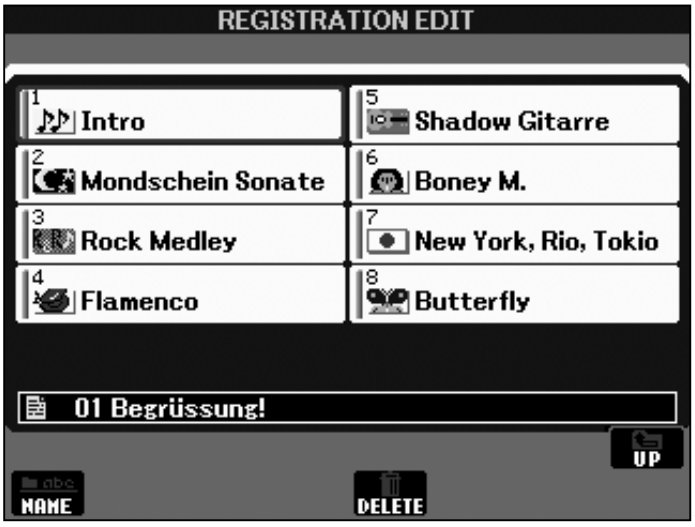
Wählen Sie mit den Schaltern „A“ bis „J“ die gewünschte Bank aus. Die ausgewählte Bank wird invertiert dargestellt Die Daten dieser Bank werden nun ins Flash ROM des PSR-3000 bzw. PSR-1500 kopiert.

Registrierung aufrufen

Drücken Sie die REGISTRATION MEMORY-Schalter, um die einzelnen Registrierungen über das Bedienfeld aufzurufen.

EDIT

Drücken Sie „EDIT”, um die Namen und Symbole der einzelnen Registrierungen der aktuell gewählten Bank darzustellen:



Im REGISTRATION EDIT-Display werden die einzelnen Registrierungen über die Display-Schalter „A bis D“ und „F bis I“ aufgerufen.

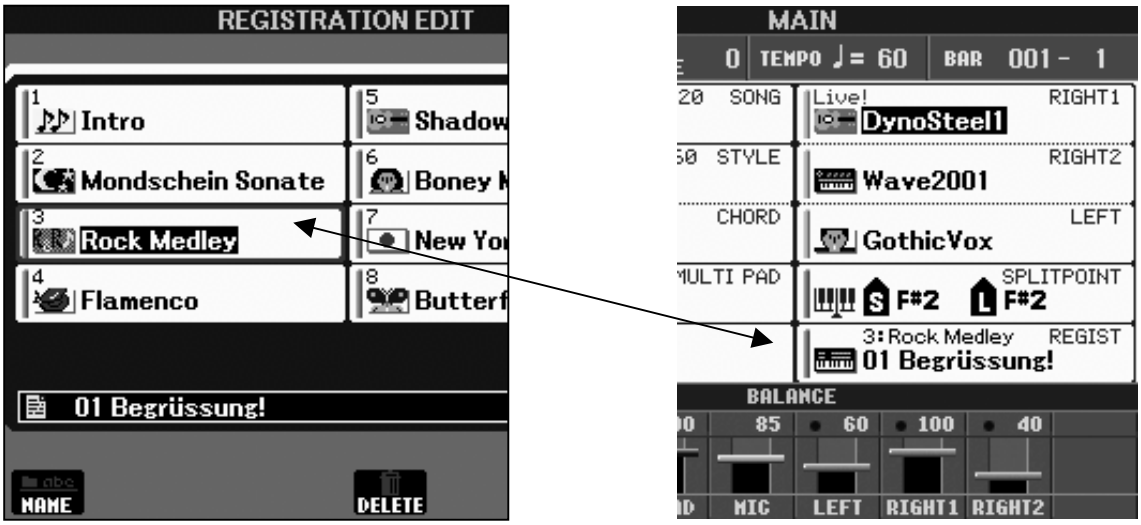
Drücken Sie „UP“ (aufwärts), um zur Darstellung der Registration Bänke zurückzukehren.

Registrierung löschen

Drücken Sie den Schalter „5 unten“, um eine Registrierung zu löschen.

Tipp: Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und eine der REGISTRATION MEMORY-Schalter, um jederzeit direkt auf die „REGISTRATION EDIT“-Seite zu springen.

Wenn die Registrierung einer Speicherbank ausgewählt wird, so erscheint der Name der Registrierung im MAIN-Display oberhalb des Banknamens. In unserem Beispiel wählen wir die Registrierung auf Speicherplatz 3, „Rock Medley“, Diese befindet sich auf der Speicherbank mit dem Namen „01 Begrüssung“.



Wie oft sollte man abspeichern?

Speichern sie lieber zu oft als zu selten! Nichts ist schlimmer als ein Datenverlust nach stundenlangem Einstellen.

Achtung: Wenn Sie an einer bereits bestehenden Registrierungsbank auch nur eine Kleinigkeit verändern (z.B. eine einzelne Registrierung ändern, entfernen oder hinzufügen), so müssen Sie anschliessend wieder abspeichern! Sollten Sie dies einmal vergessen, so werden Sie beim Versuch eine neue Bank aufzurufen automatisch daran erinnert:

Drücken Sie „YES“ und speichern Sie die Registration Bank ab.

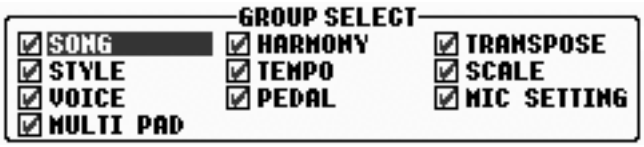
Drücken Sie „NO“: Die neue Bank wird gewählt, ohne die vorherige zu speichern.

Drücken Sie „CANCEL“, um den Vorgang abzubrechen und auf der aktuell gewählten Registration Bank zu bleiben.

6.5 Die FREEZE-Funktion

Input-Filter (Eingabe-Filter)

Schon beim Abspeichern Ihrer Einstellungen auf einen Registrierungsplatz konnten Sie entscheiden, welche Daten-Gruppen gespeichert werden sollen und welche nicht:



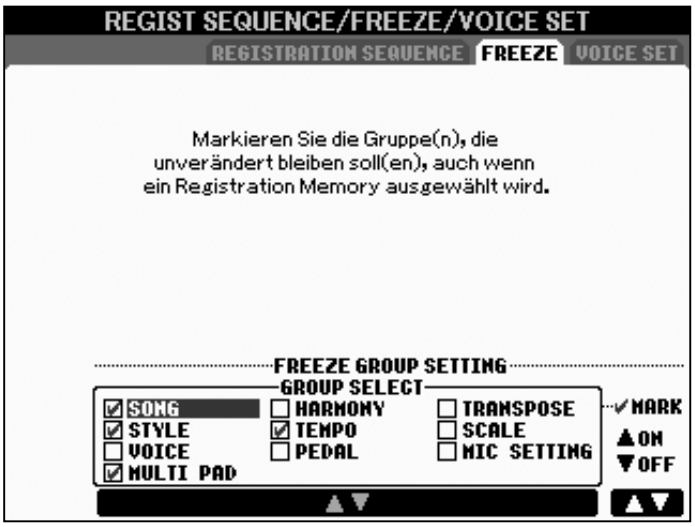
Recall-Filter (Aufruf-Filter)

Beim Aufrufen der Registrierungen können Sie dies ebenfalls. In diesem Fall entscheiden Sie, welche der gespeicherten Daten beim Auswählen eines Registrierungsplatzes aufgerufen werden und welche nicht. Diese Aufgabe übernimmt die „FREEZE“-Funktion. („freeze“ bedeutet einfrieren).

Der FREEZE-Schalter befindet sich auf dem Bedienfeld links neben den Registration Memory-Schaltern. In unserem Beispiel ist die Funktion aus. (Die rote Kontroll-Leuchte ist aus!)

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und den „FREEZE“-Schalter.

Es erscheint folgendes Display:



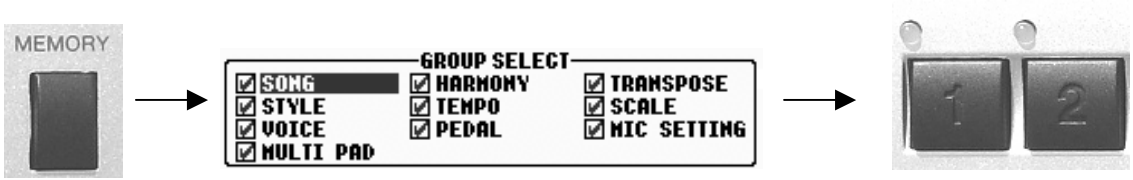
Definieren Sie auf dieser Seite, welche Datengruppe bei eingeschalteter FREEZE-Funktion aufgerufen wird (kein Häkchen) und welche nicht (Häkchen).

Bedenken Sie bitte folgendes:

Für eine Datengruppe, die gar nicht abgespeichert wurde, ist „FREEZE“ irrelevant, denn Sie kann ohnehin nicht aufgerufen werden! Einem nackten Mann kann man ja auch nicht in die Tasche greifen! (Von einer nackten Dame ganz zu schweigen!)

An dieser Stelle wird klar: Die Einsatzmöglichkeiten des Input Filters (beim Abspeichern) und des Recall Filters (beim Aufrufen) sind vielfältig.

Ein Beispiel (von vielen):



Sie haben beim Abspeichern alle Datengruppen abgespeichert:

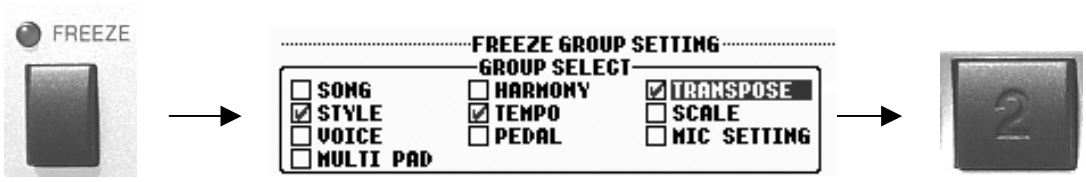
Registrierung 1 ruft (unter anderem) folgende Einstellungen auf:
Style: „70’s Disco1“, aus der DANCE-Kategorie, Tempo 120
Right1: “E-Piano”, Transpose: „0”.

Registrierung 2 ruft (unter anderem) folgende Einstellungen auf:
Style: „Jive“ aus der BALLROOM/PARTY-Kategorie, Tempo 176
Right1: “Brass Section” (Bläser), Transpose: „+3”.

Beim munteren Spielen mit Ihrer Registrierung 1 gehen Ihnen plötzlich folgende Gedanken durch den Kopf: „Um meinen Disco-Hit noch zu steigern könnte ich jetzt gut die Bläser von Speicherplatz 2 brauchen! – Soll ich sie aufrufen? – Aber nein, das geht ja nicht. Es würde mir ja für meinen Disco-Hit zusätzlich den „falschen“ Style im „falschen“ Tempo aufrufen. Ausserdem habe ich Registrierung 2 um 3 Halbtöne nach oben transponiert. – Mist!“

Frustriert machen Sie eine kurze Pause und blättern in diesem Praxisbuch“. – „Ah, die Lösung: FREEZE!

Wieder spielen Sie munter mit Ihrer Registrierung 1, als Ihnen erneut diese Gedanken durch den Kopf gehen: „Um meinen Disco-Hit noch zu steigern könnte ich jetzt gut die Bläser von Speicherplatz 2 brauchen! – Soll ich sie aufrufen? – Klar doch! Aber vorher FREEZE einschalten:



Durch Einschalten von FREEZE wurde der Style, dessen Tempo und die Transponierung „eingefroren“. Beim Aufrufen von Registrierung 2 wurden nur die duften Bläser abgeholt.

Denken Sie sich weitere praktische Kombinationen aus Input- und Recall-Filter aus.

Tipp: Im Zweifel lieber zu viel abspeichern und später durch „Freeze“ filtern!

6.6 Registrierungen mit dem Fuß umschalten

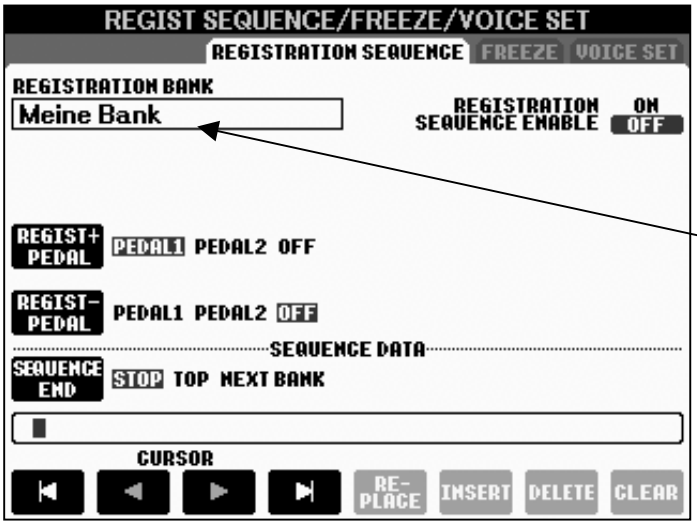
Im allgemeinen Spieleifer hat man nicht immer die Hände frei, um Registrierungen umzuschalten. Legen Sie deshalb Ihre persönliche Registrierungsfolge fest und schalten Sie die Registrierungen mit dem Fuß um.

REGISTRATION SEQUENCE

Auf der Seite “REGISTRATION SEQUENCE“ können sogar ganze Ablaufketten in verschiedenen Reihenfolgen programmiert werden.

Drücken Sie „DIRECT ACCESS” und den Schalter „REGIST. BANK”

Sie erhalten folgendes Display:



Drücken Sie Schalter „F“, um die Funktion ein- bzw. auszuschalten.

Die derzeit gewählte Registration Bank sehen Sie links oben im Display.

Definieren Sie unter „REGIST+ PEDAL“, das Pedal, das aufwärts schalten soll. Definieren Sie unter „REGIST- PEDAL“ das Pedal, das abwärts schalten soll.

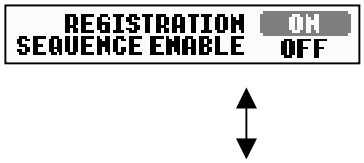
Vorraussetzung fürs gute Gelingen ist selbstverständlich der Anschluss eines oder mehrerer Fuß-Schalter an den entsprechenden Buchsen auf der Rückseite des Keyboardgehäuses.

Verwenden Sie dafür die Yamaha-Fuß-Pedale FC-4 oder FC-5.

Einmal von 1 – 8 durchschalten!

Der An- bzw. Aus-Status der Funktion, sowie die Belegung der Fuß-Pedale wird automatisch im System Setup gespeichert, wenn Sie das Display mit „EXIT“ verlassen.
Wenn unter „SEQUENZ DATA“ nichts eingetragen ist, so wird nach Aufrufen einer Registrierungsbank bei jedem Drücken des Fuß-Pedals „+“ ein Registrierungsplatz aufwärts, bei jedem Drücken des Fuß-Pedals „-“ ein Registrierungsplatz abwärts geschaltet.

Bei eingeschalteter Sequenz-Funktion wird die Sequenz in der obersten Zeile des MAIN-Displays angezeigt.



In unserem Beispiel (keine speziellen Sequenzdaten programmiert) ist die Sequenz fortlaufend von 1 bis 8

Sequenzen programmieren und abspeichern

Auf der Seite „REGISTRATION SEQUENZ“ können Sie unter „SEQUENCE DATA“ Ihre persönliche Reihenfolge (Sequenz) der Registrierungen eingeben.

Beispiel:

Ihr Lied hat folgenden Ablaufplan:

Strophe 1: Registrierung 1
Refrain1: Registrierung 2
Strophe 2: Registrierung 1
Refrain 2: Registrierung 2
Ende: Registrierung 3

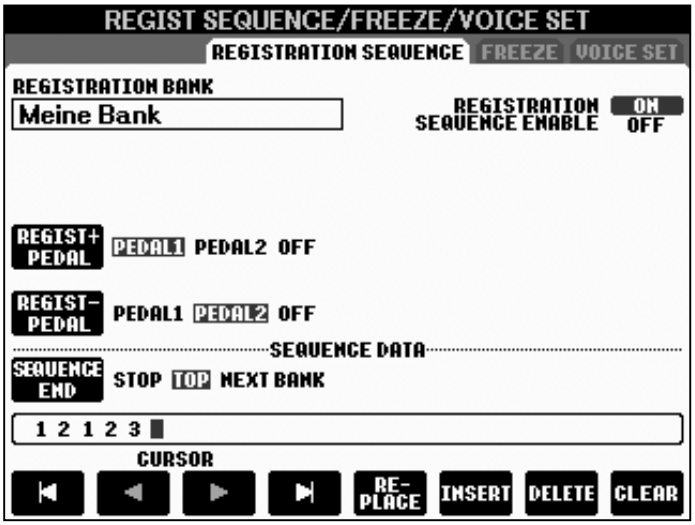
Programmieren Sie Ihre Registrierungs-Sequenz wie folgt:

1.) Wählen Sie die erste Registrierung auf dem Bedienfeld.

2.) Drücken Sie den Display-Schalter „6 unten“, „INSERT“.
Die Zahl eins wird eingetragen.

3.) Verfahren Sie auf die gleiche Weise mit den übrigen Registrierungen.

Nach den fünf erforderlichen Eingabeschritten müsste Ihr Display wie folgt aussehen:



Die Position innerhalb der Sequenz wird im Eingabefeld durch den sogenannten Cursor dargestellt. Nach jeder durch „INSERT“ eingefügten Zahl rückt auch er eine Position weiter. Benutzen Sie die Schalter „1“ bis „4“, um den Cursor nach links und rechts zu bewegen.

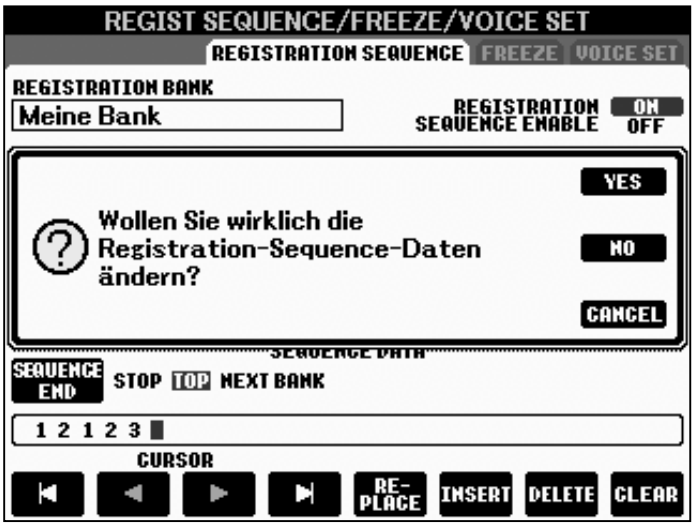
„REPLACE“ ersetzt die Nummer an der Cursor-Position gegen eine neue.
„DELETE“ löscht die Nummer an der Cursor-Position.
„CLEAR“ löscht sämtliche Nummern der Sequenz.

SEQUENCE END oder „Das Ende vom Lied“

Stellen Sie unter „SEQUENCE END“ ein, was nach einmaligem Durchlaufen der Sequenz weiter geschehen soll:

„STOP“:	Ein weiteres Drücken des Pedals hat keine Auswirkung mehr.
„TOP“:	Die Sequenz startet wieder von vorne.
„NEXT BANK“:	Die Sequenz wechselt automatisch an den Anfang der nächsten Registration Bank des gleichen Ordners.

Drücken Sie „EXIT“, um das Display zu verlassen. Es erscheint folgende Frage im Display:



Bestätigen Sie mit „YES“ (Schalter „G“).

Betrachten Sie nun das MAIN-Display:

In der obersten Zeile wird die Sequenz angezeigt. Drücken Sie nun die entsprechenden Fuß-Pedale, um die einzelnen Registrierungen durchzuschalten. Die jeweils gewählte wird in der obersten Reihe des MAIN-Displays rot umrahmt.

Achtung: Die Sequenzdaten („SEQUENZ DATA“) sind Teil der Registrierungsbank und müssen mit der entsprechenden Registration Bank abgespeichert werden!

Info: Im MAIN-Display kann die Sequenz durch Drücken der entsprechenden Fuß-Pedale ***und*** der „TAB“-Schalter in der entsprechenden Richtung durchgeschaltet werden.
In allen anderen Displays funktionieren ausschliesslich die Fuß-Pedale.

7. Spielen mit MIDI-Files (Songs)

Spielt der „Live“? – Hat der ein Band drin? –Das spielt ja alles von ganz alleine!

Tja, das MIDI-File wird Land auf Land ab kontrovers diskutiert. Undenkbar ist es in der modernen Musikszene allemal. Die Anwendungsmöglichkeiten sind vielschichtig. Dieses Kapitel befasst sich mit den verschiedenen Einsätzen im Bühnen- wie auch im Wohnzimmer-Betrieb.

MIDI-File = Song, Song = MIDI-File

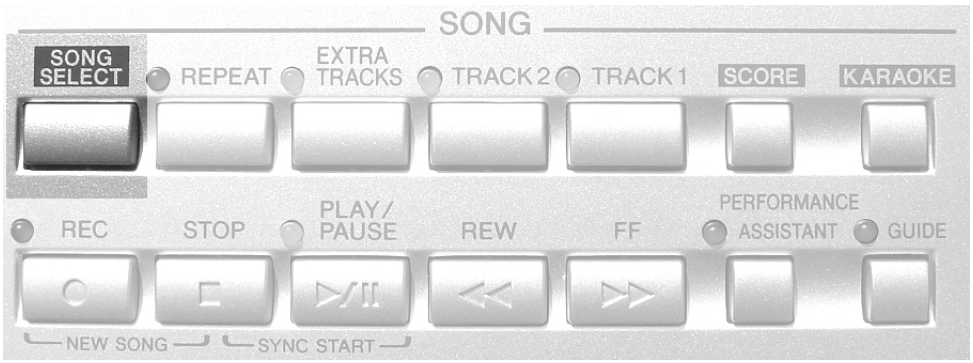
Bei Yamaha-Keyboards werden die MIDI-Files als „Song“ (Lied) bezeichnet.

Wozu MIDI-Files?

Die Vielseitigkeit des PSR-1500 bzw. PSR-3000 besteht gerade darin, sich jeder musikalischen Vorliebe und jedem musikalischen Trend jederzeit anzupassen. Die Geschmäcker sind verschieden und die Hitparaden im Dauerwandel. Software heisst die Lösung: Styles und MIDI-Files können stets aktualisiert werden. Werfen Sie einen Blick in den neusten Yamaha-Software-Katalog oder den Yamaha-Download-Shop im Internet! Werfen Sie auch einen Blick auf das Kapitel „IDC“.

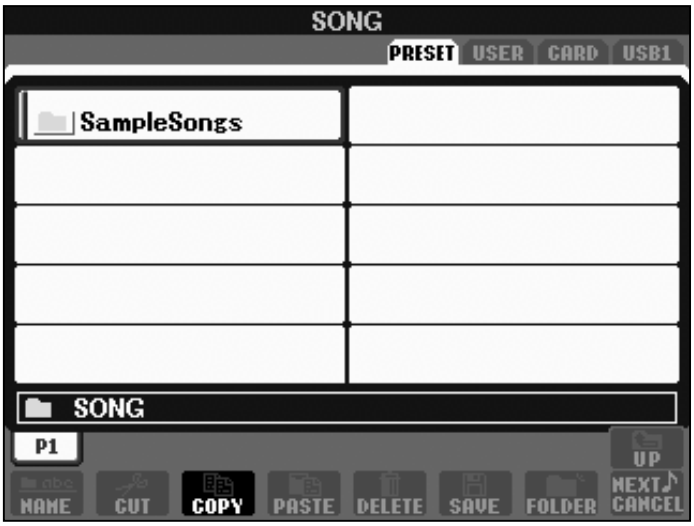
7.1 Einen Song auswählen

Drücken Sie den Schalter „SONG SELECT“ im Bedienfeld „SONG CONTROL“



Dieser öffnet die Song-Seite:

Das Display zeigt die verschiedenen Laufwerke und die Daten des gewählten Laufwerks. Die einzelnen Laufwerke wechseln Sie mit den Schaltern „TAB“.



Für die ersten „Gehversuche“ im Umgang mit MIDI-Files werden wir die Songs verwenden, die Ihr Keyboard bereits werksseitig mitbringt.

Diese befinden sich auf dem PRESET-Laufwerk im Ordner „SampleSongs“

Wichtig: Die Anzeige der Dateien ist „gefiltert“!

Die SONG-Seite zeigt nicht den kompletten Inhalt eines Laufwerks, sondern ausschließlich die MIDI-Files (SONGS). Nur die Daten des entsprechenden File-Typs werden aufgelistet. Auf der SONG-Seite sind keine Styles, Registrierungen oder andere File-Typen zu sehen, auch wenn das gewählte Laufwerk diese Daten enthalten sollte.

Der Anzeigefilter bewirkt, dass stets nur die Dateien im Display zu sehen sind, die für die aktuelle Funktion in Frage kommen. Das ist bequem und macht die Verwaltung der Files recht übersichtlich. Ein Datenträger ist aber nicht unbedingt „leer“, wenn auf der SONG-Seite keine Datei angezeigt wird. Das bedeutet nur, dass auf diesem Datenträger kein File mit der Endung „.MID“ gespeichert ist.

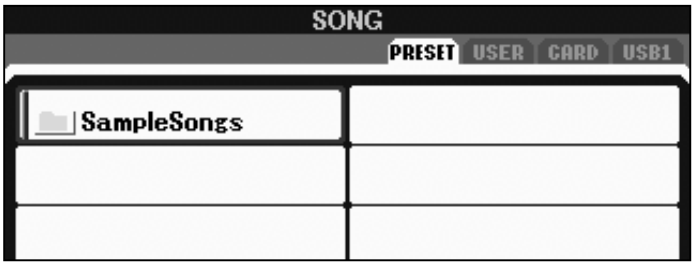
MIDI-Files, Ordner, Ebenen, Pfade

MIDI-Files können, wie alle anderen File-Typen auch, in Ordnern abgelegt werden. Ordner können wiederum weitere Ordner enthalten.

Einen Ordner öffnen:

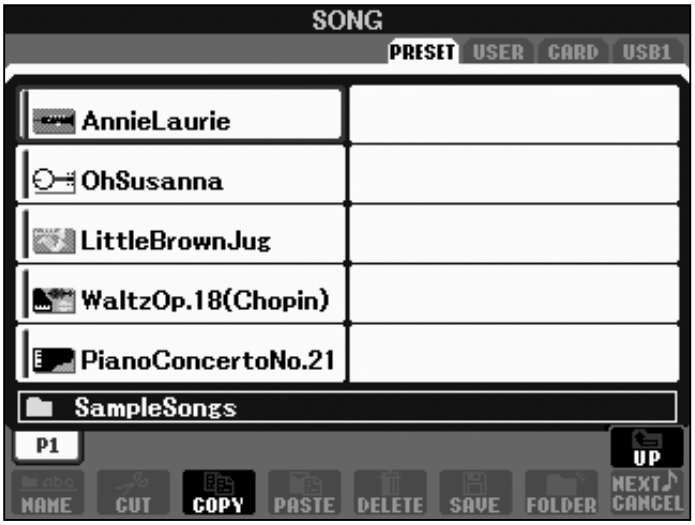
Ein Ordner wird einfach dadurch geöffnet, dass man ihn auswählt.

Drücken Sie den entsprechenden Schalter („A“ bis „J“). Das Display zeigt dann den Inhalt dieses Ordners an. Sie „gehen“ in den Ordner hinein, gehen eine Ebene „tiefer“.



In unserem Beispiel gibt es auf der obersten Ebene nur einen Ordner. Drücken Sie Schalter „A“

Einen Song auswählen:



Die Schalter „A“ bis „J“ wählen einen Song.

Die unteren Schalter „1“ bis „8“ verwalten die Songs:

Benennen (NAME),

verschieben (CUT-PASTE),

kopieren (COPY-PASTE),

löschen (DELETE),

speichern (SAVE), und

Ordner anlegen (NEW).

DATA ENTRY steuert den roten Cursor, ENTER wählt aus.

Eine Ebene nach oben gehen: UP

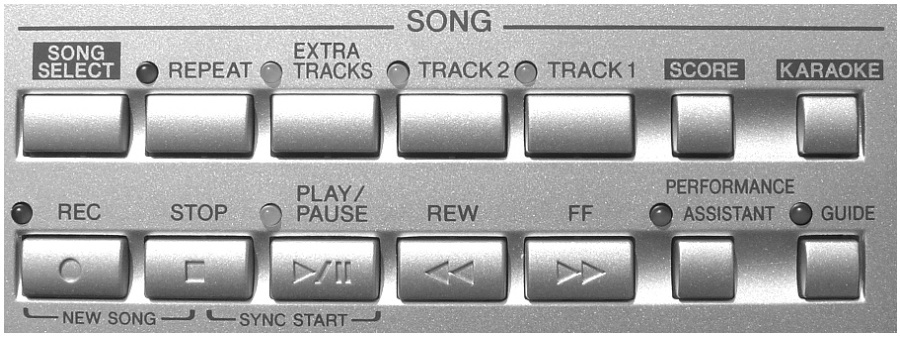
Wenn der Inhalt eines Ordners angezeigt wird, dann ist der Schalter „UP“ (8 oben) aktiviert. Mit dem Schalter „UP“ gelangt man eine Ebene „nach oben und verlässt den aktuellen Ordner. Wenn das Display bereits die oberste Ebene eines Laufwerks zeigt, dann ist der Schalter „UP“ nicht aktiv.

Hinweis: In den folgenden Beispielen beschäftigen wir uns mit dem Musikstück „Annie Laurie“. Wählen Sie diesen Song aus.

Im MAIN-Display wird „Annie Laurie“ unter „SONG“ angezeigt. Die Taktart ist 4/4 das Tempo 84 (Viertel-Schläge pro Minute).

7.2 SONG CONTROL – Kontrolle über das MIDI-File

Zur Steuerung der Songs besitzt Ihr Keyboard ein eigenes Bedienfeld. Dieses trägt die Bezeichnung „SONG“ und befindet sich links neben dem Display.



Betrachten wir zunächst die untere Zeile:

Song starten

Drücken Sie den Schalter „PLAY/PAUSE”, um den Song zu starten. Ein erneutes Drücken des Schalters hält den Song an, um bei einem weiteren Drücken an derselben Stelle weiterzuspielen.

SYNC START

Drücken Sie die Schalter „STOP“ und „PLAYPAUSE“ gleichzeitig, so beginnt der Song mit dem ersten Tastendruck auf der Keyboardtastatur.

Song stoppen

Drücken Sie den Schalter „STOP”, um den Song wieder zu stoppen.

FF („Fast Forward” = schnell vorwärts)

Sobald Sie den Schalter „FF“ drücken erscheint ein kleines Fenster in der Mitte des Displays. Darin sehen Sie die gegenwärtige Song Position, z.B.: „BAR: 24“ (Takt 24). Jeder weitere Druck auf den Schalter springt innerhalb des Songs einen Takt weiter nach vorne.

REW („Rewind” = schnell rückwärts)

Gleiches gilt für „REW“ aber rückwärts.

TEMPO

Benutzen Sie das Schalterpaar „TEMPO“ um das Tempo eines MIDI-Files zu ändern. Beide gleichzeitig gedrückt stellt das ursprüngliche Tempo wieder her. (RESET)

TRANSPOSE

Benutzen Sie das Schalterpaar „TRANSPOSE“, um den Song zu transponieren (Tonhöhe ändern). Bitte lesen Sie hierzu auch das Kapitel 9, Die Transpose-Funktion.

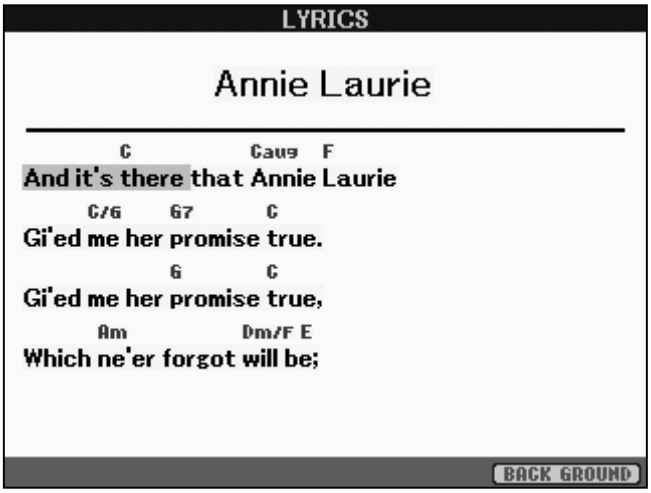
7.3 Karaoke – Text vergessen gibt’s nicht

Drücken Sie den Schalter „Karaoke“ im Bedieneld „SONG“, um den Text eines Songs darzustellen.

Achtung: Text wird selbstverständlich nur angezeigt, wenn das MIDI-File Textinformationen gespeichert hat. Also, mit den meisten „0815-Internet-Kunstwerken“ ist da nichts zu holen! – Seriöse Software-Anbieter liefern Ihre MIDI-Files stets mit Text- und sogar Akkord-Daten.

Vor dem Start und ganz am Anfang des Songs werden einige Angaben zum Original gegeben: Musiktitel, Komponist, Texter etc.

Anschliessend erscheint der Text:



Der zu singende Text wird im Karaoke-Stil zum richtigen Zeitpunkt hinterlegt. Dies dient der Orientierung während Ihres Gesangsauftritts.

In unserem Beispiel wird gerade die Stelle „And it's there" gesungen.

Background

Drücken Sie den Schalter „7" oder „8", „BACKGROUND", um einen anderen Hintergrund (Background) für die „LYRICS"-Seite zu wählen.

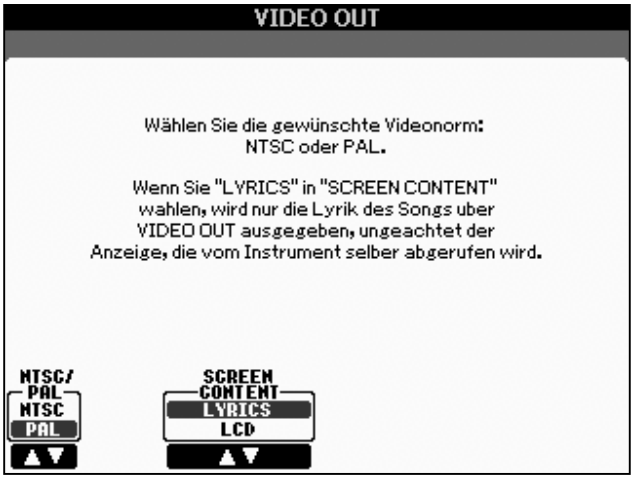
"…und jetzt allllleeeeee…!"

Lassen Sie andere teilhaben an Ihrem Sangesglück: Schliessen Sie Ihr PSR-3000 an einen Fernseher an! Was Sie dazu brauchen? –Ein Video- Kabel mit RCA-Stecker und einen Fernseher oder Videobildschirm!

Der Video-Ausgang befindet sich auf der Rückseite des PSR-3000. PSR-1500 hat keinen Video-Ausgang!

Video-Out einstellen

Drücken Sie den Schalter "FUNCTIN" im Bedienfeld „MENU" und anschliessend den Schalter „G", „VIDEO OUT". Es erscheint folgendes Display:



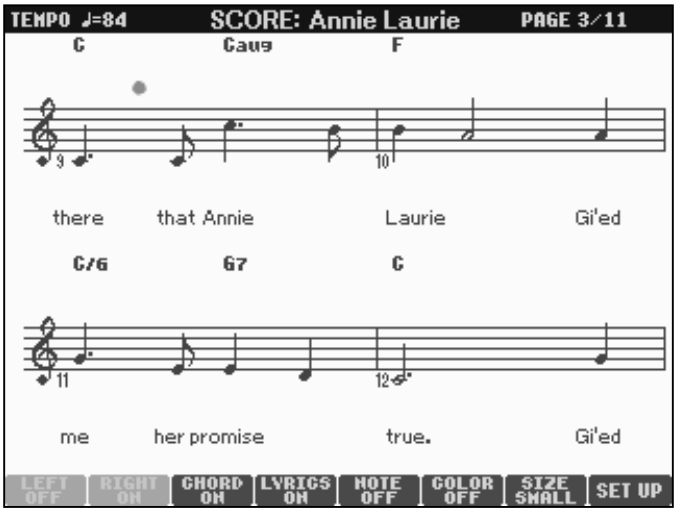
Stellen Sie links unten den Standard Ihres Fernsehgerätes ein. Hierzulande ist dies „PAL"

Wählen Sie unter „SCREEN CONTENT" (Bildschirm Inhalt), ob Sie das aktuell gewählte Display ausgeben möchten („LCD") oder ob Sie, unabhängig vom aktuell gewählten Display, immer die Songtexte ausgeben möchten („LYRICS"). Letzteres ist für Karaoke geradezu die Pflichteinstellung.

Tipp: Man hat schon von Familienfesten gehört, bei denen einen kleiner Fernseher als „Spezial-Equipment“ aufgebaut war. Bis jeder Gast „einen zum besten gegeben hat“ ist die Stimmung auf dem Höhepunkt.

7.4 Score – Noten plus Dirigent

Drücken Sie den Schalter „Score“, um die Noten eines MIDI-Files darzustellen.



In der unteren Zeile können Sie bestimmte Darstellungs-formate wählen:

„CHORD“: Schalten Sie die Akkorde an („ON“) bzw. aus („OFF“).

„LYRICS“: Schalten Sie den Text an („ON“) bzw. aus („OFF“).

„NOTE“: Schalten Sie die Notennamen an („ON“) bzw. aus („OFF“)

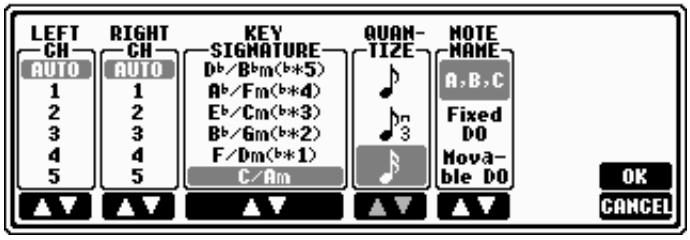
„COLOR“: Schalten Sie die Notenfarbe an („ON“) bzw. aus („OFF“), (Nur PSR-3000)

„SIZE“: Stellen Sie die für Sie geeignete Größe der Notendarstellung ein. Zwei Größen stehen zur Wahl: „SMALL“ (klein), „LARGE“ (groß)

Der Dirigent

Ein kleiner roter Ball hüpft bei laufendem Song im Rhythmus auf der entsprechenden Zählzeit.

Drücken Sie den Schalter „8 oben oder unten“, um das „SET UP“ der Notendarstellung aufzurufen:



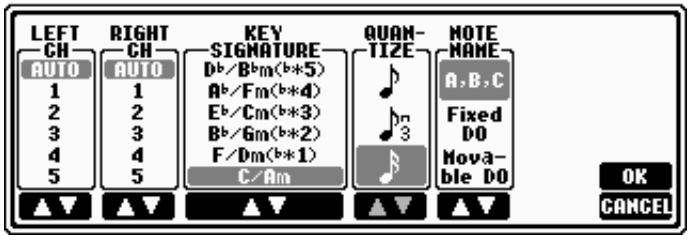
Drücken Sie „OK“ (8 oben) um die Einstellungen zu übernehmen. Drücken Sie „CANCEL“, um die Einstellungen nicht zu übernehmen.

Ihr Keyboard kann maximal zwei Notensysteme darstellen. Die Notensysteme beziehen ihre Information aus den einzelnen MIDI-Kanälen. Stellen Sie unter „RIGHT CH“ den Kanal ein, dessen Noten bei der Darstellung beider Systeme im oberen System dargestellt werden soll. Stellen Sie unter „LEFT CH“ den Kanal ein, dessen Noten bei der Darstellung beider Systeme im unteren System dargestellt werden soll. In unserem Beispiel ist die Einstellung bei beiden Kanälen „AUTO“, Ihr PSR stellt automatisch die entsprechenden Systeme dar.

Benutzen Sie auf der „SCORE“-Seite das Schalterpaar „2“, um die Darstellung des „RIGHT“-Kanals ein- bzw. auszuschalten.

Benutzen Sie das Schalterpaar „1“, um die Darstellung des „LEFT“-Kanals ein- bzw. auszuschalten.

Tipp: Bevor Sie wieder einmal stundenlang versuchen ein bestimmtes Piano-Solo rauszuhören: Kanal des Solos unter Set up einstellen, Noten darstellen, abspielen, Applaus ernten, fertig!



Stellen Sie unter „KEY SIGNATURE“ die Darstellungstonart ein.

„QUANTIZE“ quantisiert die darzustellenden Noten. In unserem Beispiel ist der kleinste darstellbare Wert eine 1/16-Note bzw. Pause.

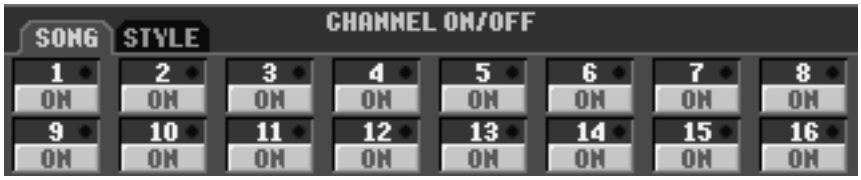
Stellen Sie unter „NOTE NAME“ die gewünschten Notennamen ein. Diese werden dargestellt, wenn Sie auf der Lyric-Seite „NOTE“ auf „ON“ stellen. Sie haben die Wahl zwischen „A,B,C“ (Notennamen als Buchstaben: C, D, E, F, G, A, B), „Fixed DO“ (C=DO, D=RE, E=MI, F=FA, G=SOL, A=LA, H=SI) und „Movable DO“ (abhängig von eingestellter Tonart: 1. Stufe=DO, 2. Stufe=RE usw.)

7.5 Songspuren ein- und ausschalten

Drücken Sie den Schalter „CHANNEL ON/OFF“ links neben dem Displays:

Durch mehrmaliges Drücken werden im Wechsel jeweils die 8 Parts des aktuell gewählten Styles

oder die 16 Spuren des aktuell gewählten Songs dargestellt:



In nahezu jedem Display können die Parts bzw. Kanäle unten „eingeblendet“ werden.

Benutzen Sie die Schalterpaare „1“ bis „8“, um Spuren an- („ON“) bzw. auszuschalten („OFF“).

Die Spuren „1 und 2“ können durch Drücken der Schalter „TRACK1“ und „TRACK2“ im Bedienfeld „SONG“ direkt ein- und ausgeschaltet werden. Der Schalter „EXTRA TRACKS“ schaltet alle anderen Spuren („3 bis 16“) gleichzeitig an bzw. aus.

Solo

Sobald Sie im „CHANNEL ON/OFF“-Display einen Schalter etwas länger gedrückt halten, wird die entsprechende Spur Solo geschaltet.

7.6 Die richtige Ordnung – Überblick behalten

Der „Gelegenheits-MIDI-Filer“ wird sich sicherlich damit begnügen, ab und zu einmal ein Diskettlein einzusetzen, das er, bei angeschlossenem Diskettenlaufwerk versteht sich, brav in den Diskettenschacht einführt, den Song abspielt und das niedliche Datenträgerchen dann anschliessend wieder entfernt. Liebevoll packt er es, zu seinen anderen drei Disketten, in eine kleine Plastikbox, die neulich bei Aldi im Angebot war. Das Böxlein verschwindet anschließend wieder diskret im Wohnzimmerschrank und die Welt ist für diesen freundlichen Menschen, zumindest seine musikalische Passion betreffend, in bester Ordnung.

Das andere Szenarium…

Der „König der MIDI-Files“ (oder ist es gar eine „Königin“?) verweist stolz auf seine Sammlung von 7869 Exemplaren. Geht man davon aus, dass dieser Datenmonarch seine hübsche Sammlung auf Disketten pflegt, so drängt sich einem unweigerlich folgende Rechnung auf:

Auf eine HD-Diskette passen, über den Daumen, 20 MIDI-Files mittlerer Länge. Euer Hochwohl Durchlaucht benötigen also etwas mehr als 393 Disketten. Eine Diskette hat eine Dicke von 3 mm. Der Berg, der sich, quasi als Burgturm, neben dem Keyboard aufbaut ist knapp 1,18 hoch. Das alleine ist schon schlimm genug. Beim ersten amtlichen Boogie Woogie jedoch, wenn das blaue Blut zu kochen beginnt, liegt die Einsturzgefahr bei etwa 100%. – **Halt!** Das will man nicht!

Eine anderes Speichermedium muss her!

Die Rede ist von der Smart Media CARD oder einem USB-kompatiblen Speichergerät, wie etwa einem USB-Stick oder einer USB-Festplatte.

Kaufen! – Anschließen! – Daten drauf packen!

Wir sprechen ab jetzt über GIGA-Grössen. Ein Diskettenturm verschwindet auf einer externen USB-Festplatte oder einem entsprechend großen USB-Stick wie ein Tischtennisball im Olympiastadion. Aber:

Ordnung muss sein!

7869 MIDI-Files an einem Stück wären wenig praktikabel (ganz abgesehen davon, dass Ihr Keyboard pro Ordner nur 250 auflisten kann).

Themen-Ordner anlegen

Legen Sie für bestimmte musikalische Themen oder Genres verschiedene Ordner an. Bedenken Sie, dass ein Ordner wieder einen Ordner enthalten kann usw. Ein typisches Beispiel:

Ein Ordner heisst: „Weihnachten“. Im Ordner „Weihnachten“ sind weitere Ordner, die da heissen: „Pop-Songs“, „Deutsche Lieder“ und „Instrumentals“.

Ihre Struktur auf Ihrem Speichermedium könnte etwa so aussehen:

7.7 Die Guide-Funktion – Übung macht den Meister

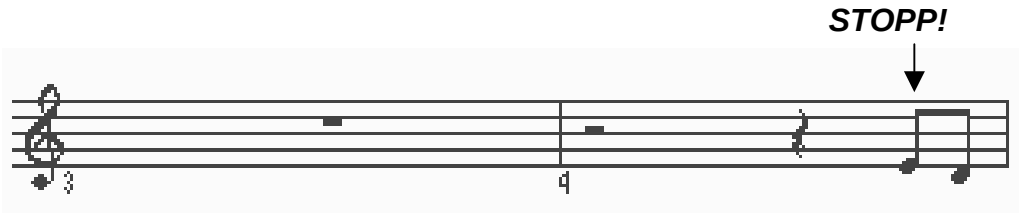
Auch das Üben will gelernt sein. Meistens „rennt“ einem der Takt davon und man selbst galoppiert mehr schlecht als recht hinterher. Die „Guide“-Funktion hilft und macht das Üben zum puren Spass:

Haben Sie Lust auf eine Übungsstunde? – Na dann los:

Drücken Sie den Schalter „GUIDE“ im Bedienfeld „SONG“.

(Rotes LED leuchtet!)

Drücken Sie den Schalter „SCORE“, um auf die Notendarstellung umzuschalten. Starten Sie „Annie Laurie“.



Beobachten Sie den roten Ball. Bei der ersten Melodienote stoppt der Song. Die erste zu spielende Note ist E3. Erst wenn Sie genau *diese* Note auf der Keyboardtastatur gespielt haben, spielt der Song weiter. Die nächste Note ist D3. Spielen Sie diese Note, um weiterzukommen! Probieren Sie auf diese Art das ganze Stück!

Die Guide-Modi

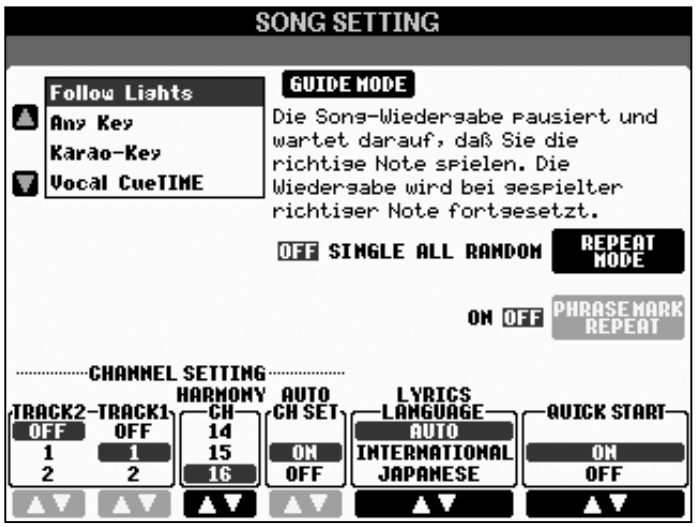
Drücken Sie DIRECT ACCESS und den Schalter „GUIDE“, um dieses Display zu sehen.

„GUIDE“ führt Sie in 4 möglichen Modi durch Ihre musikalischen Übungen.

Drücken Sie die Schalter „A“ und „B“, um die einzelnen Modi durchzuschalten.

Der jeweils gewählte Modus wird im oberen Teil des Displays erklärt.

Für die Gesangsübungen muss ein Mikrophon angeschlossen sein.



7.8 SONG SETTING

Auf der Seite „SONG SETTING“ finden sich, ausser den Guide-Modi, noch weitere nützliche Funktionen:

Wiederholungs-Funktionen

Unter „REPEAT MODE“ wählen Sie einen von 4 Wiederholungs-Modi:

„OFF“: Keine Wiederholung

„SINGLE:“ Wiederholt den ausgewählten Song mehrfach.

„ALL“: Wiederholt alle Songs eines Ordners.

„RANDOM“: Wiederholt alle Songs eines Ordners in zufälliger Reihenfolge.

„PHRASE MARK REPEAT“: Eine „PHRASE MARK“ ist ein bestimmtes (vorprogrammiertes Event“), das einen bestimmten Abschnitt auf dem Song definiert. Die aktivierte Funktion „PHRASE MARK REPEAT“ wiederholt dann diesen Abschnitt. Bei „Annie Laurie“ ist kein solche Event programmiert, weshalb sich unter „PHRASE MARK REPEAT“ auch nicht einstellen lässt.

QUICK START

Stellen Sie “QUCIK START” (schneller Start) auf „ON“: Sobald Sie einen Song starten beginnt dieser sofort mit der ersten hörbaren Note. Sämtliche anderen Daten, die vor der ersten Note stehen, nicht hörbar aber dennoch ungemein wichtig sind, werden mit der schnellstmöglichen Geschwindigkeit gelesen.

Tipp: „QUICK START“ immer auf „ON“. Starten Sie Ihre Songs „auf den Punkt“ mit „SYNC START“ im SONG CONTROL-Bedienfeld.

Songtextdaten deutsch oder japanisch?

Die meisten seriös programmierten MIDI-Files enthalten eine Information darüber, in welcher Sprache der Text auf dem MIDI-File programmiert ist. Stellen Sie deshalb unter „LYRICS LANGUAGE“ auf „AUTO“. In anderen Fällen wählen Sie für die Regeln der japanischen Sprache („JAPANESE“), für westliche Sprachen („INTERNATIONAL“)

MIDI-Kanäle

„AUTO CH SET“ sollte auf „ON“ stehen. Somit werden automatisch die richtigen Kanäle gewählt, die den Parts „LEFT“ und „RIGHT“ auf der Lyric-Seite zugeordnet sind. (Vorrausgesetzt, diese Information ist auf dem MIDI-File gespeichert.) Wenn hier „OFF“ (aus) eingestellt ist, so können Sie den Kanal für LEFT unter „LEFT CH“, den Kanal für RIGHT unter „RIGHT CH“ einstellen. „HARMONY“ bestimmt den MIDI-Kanal, dessen Notenevents für die Anwendung von Vocal Harmony benötigt werden.

7.9 „With a little help from my...“ - Performance Assistant

Drücken Sie den Schalter „PERFORMANCE ASSISTANT” im Bedienfeld „SONG“. (LED leuchtet rot).

Starten Sie den Song „Annie Laurie“.

Spielen Sie irgendwelche Tasten auf der Keyboardtastatur. Sie werden feststellen, dass Sie stets „richtig“ spielen. Der Performance Assistant „biegt“ nämlich jede „falsche“ Note auf die nächst mögliche „richtige“ um. Was nun „richtig“ und was „falsch“ ist wird definiert durch die Akkordinforation des Songs.

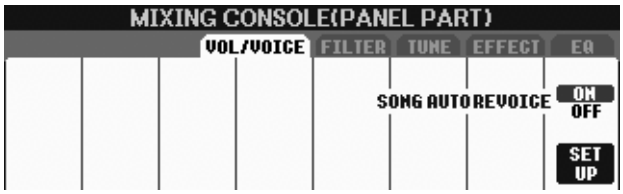
Merke: Performance Assistant funktioniert nur, wenn der Song Akkordinformationen enthält!

7.10 SONG AUTO REVOICE

Benutzen Sie „SONG AUTO REVOICE“, um die auf einem (vielleicht älteren) MIDI-File programmierten Voices gegen die bestmöglichen Ihres Keyboards zu ersetzen. Genauer gesagt passiert dann folgendes: Das MIDI-File ist gerade im Begriff die „Normal-GM-Trompete“ aufzurufen, da sagt Ihr Keyboard: „Hey, ich geb’ Dir besser mal die „*Sweet* Trumpet“!“

Drücken Sie „DIRECT ACCESS“ und den Schalter „PIANO“ im Bedienfeld „VOICE“

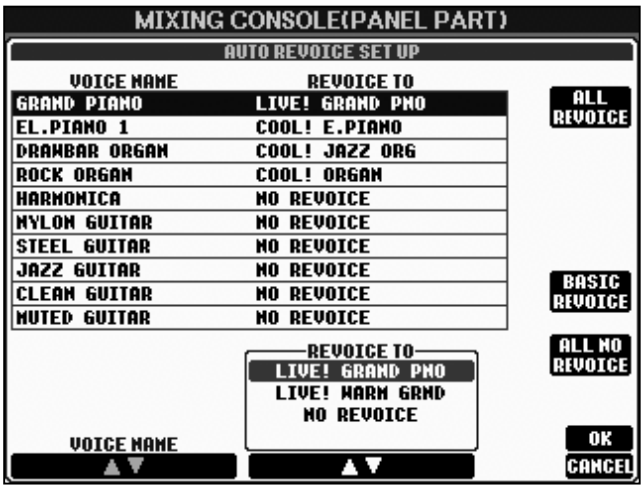
Es erscheint die erste Seite der MIXING CONSOLE:



Stellen Sie „SONG AUTO REVOICE“ auf „ON“, um die Funktion einzuschalten. (Schalter „F“)

Das SONG AUTO REVOICE-SET UP

Drücken Sie den Schalter „G”, „SET UP“. Es erscheint folgendes Display:

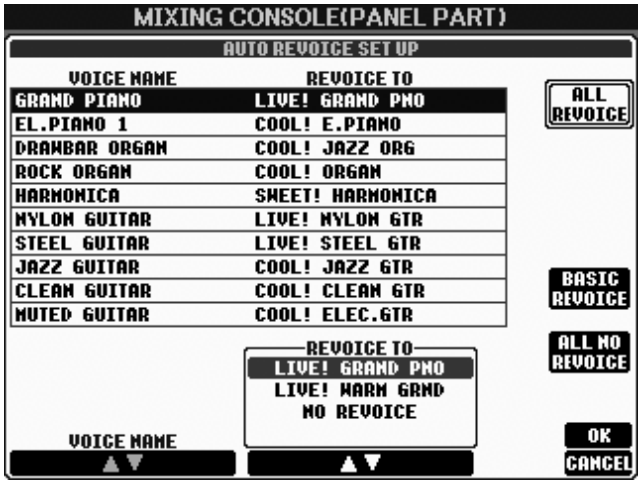


Die Liste zeigt links den Voice-Namen („VOICE NAME“) des MIDI-Files und rechts den Voice-Namen, gegen den die Voice ausgetauscht werden soll („REVOICE TO“).

Mit dem „VOICE NAME“-Cursor wählen Sie die einzelnen Zeilen der Liste an.

Mit dem „REVOICE TO“-Cursor wählen Sie die möglichen Voices Ihres Keyboards oder „NO REVOICE“, also kein Austausch.

Drücken Sie „ALL REVOICE“, um mit einem Mal alle möglichen Sounds des MIDI-Files zu „revoicen“:



„BASIC REVOICE“ tauscht nur die wichtigsten Voices.

„ALL NO REVOICE“: Kein Austausch der Voices.

Drücken Sie „OK“ („8 oben“), um die Seite zu verlassen und die Einstellung zu übernehmen. Drücken Sie „CANCEL“ („8 unten“), um die Seite zu verlassen und die Einstellungen nicht zu übernehmen.

Info: Der „SONG AUTO REVOICE“-Status („ON“ oder „OFF“), sowie die Einstellungen des „SONG AUTO REVOICE“-Set Ups werden im System Set Up gespeichert.

7.11 Song und Style gleichzeitig spielen

In diesem Abschnitt werden wir „Annie Laurie“ mal ein wenig tanzbar machen. Im Zeitalter des „Titel-Coverns“ (Neuaufnehmen oder Nachspielen „älterer“ Lieder) ist das ja schliesslich erlaubt.

Wählen Sie den Song „Annie Laurie“.

Wählen Sie den Style „NewR&B“ aus der „DANCE“-Kategorie

Drücken Sie Im SONG-Bedienfeld „SYNC START“

Starten Sie den Style.

Der Style wird nun durch den Song gesteuert (Tempo, Akkordwechsel etc.)

Annie im Festzelt?

Kein Problem: Probieren Sie „Ober Polka“

Tipp: „Motzen“ Sie alte MIDI-Files durch Verwendung neuer (vor allem DANCE-) Styles richtig dufte auf!

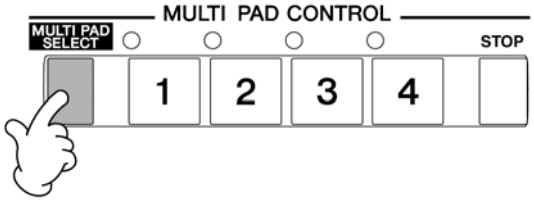
7.12 Einen Song aufnehmen

1.) Registrieren Sie Ihr Keyboard für den aufzunehmenden Song
2.) Drücken Sie die Schalter „REC“ und „STOP“ gleichzeitig („NEW SONG“)
3.) Drücken Sie „REC“. Die LEDs bei „REC“ und „PLAY/PAUSE“ blinken
4.) Starten Sie durch Drücken des Schalters „START/STOP“ oder durch „SYNC START“ m Bedienfeld „STYLE CONTROL“.
5.) Spielen Sie Ihr Lied ein.
6.) Drücken Sie „PLAY/PAUSE“, um die Aufnahme zu beenden
7.) Drücken Sie „REC“, um den Aufnahme-Modus zu verlassen.
8.) Drücken Sie „PLAY/PAUSE“, um den soeben aufgenommenen Song anzuhören.
9.) Abspeichern auf den beschreibbaren Laufwerken nicht vergessen!

8. Multi Pad: Drück mich!

Mit den Multi Pads steht ein kleiner aber feiner Extra-Sequenzer zur Verfügung, der sehr vielseitig eingesetzt werden kann. Die Auswahl der Preset-Multi-Pads umfasst 80 Bänke mit je vier Phrasen.

Die Multi-Pads werden mit diesen Schaltern gesteuert:



Mit „MULTI PAD SELECT“ holen Sie die Liste der MULTI PADS ins Display:

Drücken Sie einfach auf ein Pad (1 bis 4) um die Phrase zu starten. Bis zu vier Phrasen können gleichzeitig ablaufen.

Drücken Sie STOP, um die Wiedergabe aller Pads zu beenden. Halten Sie STOP gedrückt und beenden Sie die Wiedergabe eines einzelnen Pads mit dem entsprechenden Pad-Schalter.

Drücken Sie auf ein Pad, um die Wiedergabe zu beenden und das gleiche Pad sofort erneut von vorne zu starten.

8.1 REPEAT und CHORD MATCH

Bei den Phrasen gibt es zwei verschiedene Spielarten: REPEAT ON oder OFF

1. REPEAT OFF oder One-Shot: Die Phrase läuft ab – und Schluss! Das ist sinnvoll, wenn die Pads als Drum-Pads verwendet werden, oder wenn eine Figur nur ein einziges mal „abgefeuert“ werden soll.
2. REPEAT ON oder Loop: Die Phrase läuft ab und wird automatisch wiederholt: Drum-Loops und Gitarren-Riffs sind so aufgebaut.

<u>Besonderheit von REPEAT ON</u>

Bei gestoppter Begleitautomatik startet die Wiedergabe sofort. Die Wiederholung erfolgt ohne Rücksicht auf „ganze Takte“ gleich nach dem Ende der Phrase.

Aber bei laufender Begleitautomatik passiert folgendes:

Wenn das Pad vor dem letzten Schlag des Taktes gedrückt wird, dann startet die Wiedergabe zwar sofort. Aber die Wiederholung, der „Loop“, setzt erst wieder auf den nächsten ganzen Takt ein. Dadurch kann sich eine kurze Pause zwischen dem Ende der Phrase und der ersten Wiederholung ergeben. Das Pad synchronisiert sich nach der ersten Wiederholung automatisch mit dem nächsten Taktbeginn.

Tipp: Starten Sie ein REPEAT-ON-Pad (ein Pad, welches „loopt“) erst auf die Zählzeit „4-und“ – also kurz vor dem nächsten Takt. Die Wiedergabe setzt dann genau mit Beginn des nächsten Taktes ein.

Der interne Parameter CHORD MATCH bestimmt, ob sich die MP-Phrase harmonisch dem aktuellen Akkord anpasst.

1. CHORD MATCH ON: Harmonische Phrasen, Akkorde oder Arpeggien können zusammen mit der Begleitautomatik als Extra-Spur eingesetzt werden.

Beispiele: Alle Bänke der dritten Seite, wie „Steel Gtr Pick1“ oder „Rock`n`Roll“. Das zweite und vierte Pad der „Steel Strum“-Bänke reagieren aber nicht auf die Akkorde der Begleitautomatik: das Geräusch der angeschlagenen Saiten darf ja nicht transponiert werden.

2. CHORD MATCH OFF: Melodische Phrasen und Jingles, die selbst verschiedene Harmonien enthalten, werden unverändert abgespielt. Wenn eine Phrase ein Drum-Kit benutzt, dann findet kein CHORD MATCH statt – auch wenn der Parameter auf ON steht.

Die Parameter REPEAT und CHORD MATCH werden innerhalb des MULTI PAD CREATORs eingestellt.

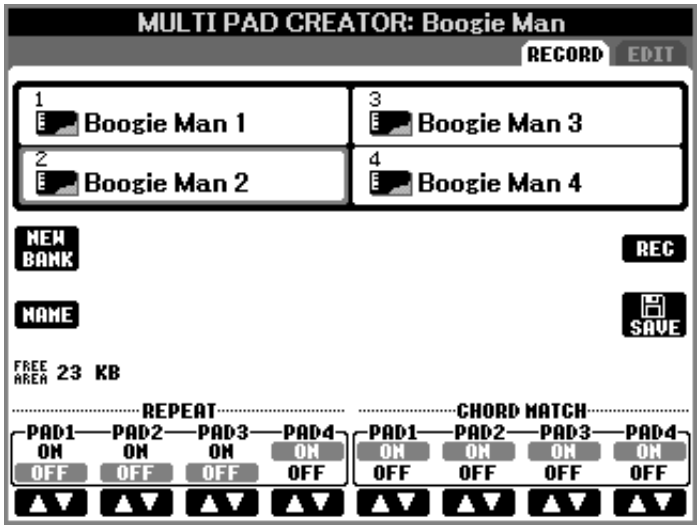
Öffnen Sie den MULTI PAD CREATOR wie folgt:

8.2 Der MULTI PAD CREATOR – eigene Pads!

Wählen Sie zuerst die MP-Bank, die Sie bearbeiten möchten (in diesem Beispiel die Preset MP-Bank „Boogie Man“, P7).

Drücken Sie dann den Schalter DIGITAL RECORDING und wählen Sie den dritten Eintrag: MULTI PAD CREATOR

Das Display zeigt dann diese Seite:



Hier ist zu sehen, dass das Pad 4 „loopt“ (REPEAT ON), und dass sich alle 4 Pads automatisch dem Akkord anpassen (CHORD MATCH ON).

Verändern Sie die Parameter nach Bedarf!

Nach jeder Veränderung muss die MP-Bank gespeichert werden – andernfalls werden die neuen Einstellungen bei der Wahl einer anderen MP-Bank verworfen.

Aufnahme einer MULTI PAD Phrase:

Wählen Sie zuerst eine Voice aus. Die MULTI PADs können den Hall (REVERB) und den Chorus-Effekt verwenden – aber keinen der anderen DSPs. Achten Sie also darauf, dass etwa eine verzerrte Gitarre im MULTI PAD ohne den Distortion-Effekt wiedergegeben wird. Wenn eine Voice, wie etwa das „GrandPiano“ den DSP-Effekt als Hall benutzt, den REVERB-Effekt aber gar nicht einsetzt, dann wird das PAD

vollkommen „trocken“. Regeln Sie in diesem Fall den REVERB-Anteil hoch, damit das Pad auch mit Hall-Effekt versehen wird.

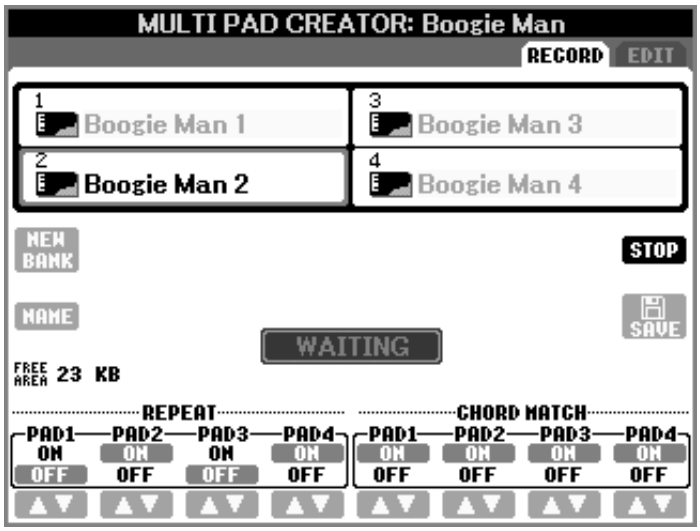
Achtung: Aufnahme!

Stellen Sie das gewünschte Tempo ein!

Öffnen Sie den MULTI PAD CREATOR und wählen Sie eines der 4 Pads für die Aufnahme!

Drücken Sie den Schalter H „REC“ um die Aufnahme vorzubereiten!

Folgende Anzeige erscheint:



Der Schalter des gewählten Pads blinkt! Die anderen PADs erscheinen im Display „ausgegraut“ – sind also jetzt nicht wählbar.

SYNCHRO START ist eingeschaltet.

Die Aufnahme beginnt, sobald Sie eine Taste anschlagen.

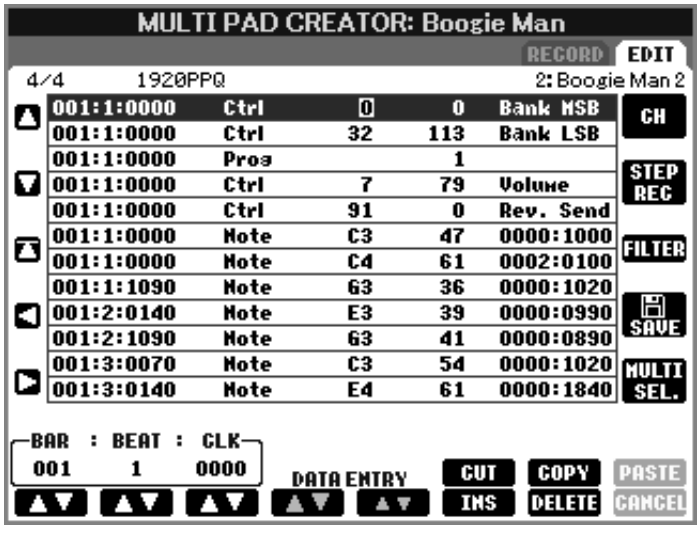
Starten Sie das Metronom – stimmt das Tempo?

Dann kann es losgehen:

Spielen Sie die neue MP-Phrase! Die Anzeige „WAITING“ wechselt zu „RECORDING“. Stoppen Sie die Aufnahme mit dem Schalter H „STOP“ am Display oder dem START/STOP Schalter auf dem Bedienfeld.

Überprüfen Sie die Aufnahme: Drücken Sie auf das Pad um die Phrase zu hören!

Die Bearbeitung oder Korrektur der aufgezeichneten Phrase erfolgt auf der EDIT-Seite des MULTI PAD CREATORs. Wechseln Sie mit dem TAB-Schalter zur Seite EDIT:



Der Schalter F wechselt zwischen der Anzeige der Kanal-Events (CH) und der Darstellung der SysEx-Daten (SYS/EX.).

Der Schalter H „FILTER“ öffnet den Dialog zur Anzeige oder Ausblendung der einzelnen Daten-Typen.

Die Bearbeitung der einzelnen Events erfolgt wie beim Editieren eines Songs.

Die Phrase eines MULTI PADs besteht immer nur aus einem einzigen MIDI-Kanal.

Am unteren Ende der Event-Liste erscheint als letzter Eintrag die End-Markierung, die das genaue Ende der Phrase bestimmt.

Die End-Markierung kann nur „nach vorne“ verschoben werden, wenn dabei keine Events hinter die End-Markierung fallen. Löschen Sie deshalb zuerst die nicht benötigten Events und verschieben Sie dann erst die End-Markierung.

Setzen Sie bei einer Phrase, die taktgenau wiederholt werden soll, die End-Markierung genau auf den Beginn des nächsten Taktes. Bei einer 4-Takte langen Phrase kann die End-Marke genau auf 005:1:0000 stehen.

Speichern Sie die MP-Bank! SAVE, neuer NAME, OK – wie gewohnt!

Verlassen Sie den MULTI PAD CREATOR mit EXIT.

Tipp: Spielen Sie „CHORD MATCH“-Phrasen mit den Tönen des C-M7-Akkordes (C-E-G-H) ein!

Der MULTI PAD CREATOR arbeitet bankweise. Die Verwaltung der einzelnen Phrasen und die Kombination einzelner Phrasen zu neuen Bänken erfolgt so:

8.3 Neue MULTI PAD Bänke zusammenstellen

Die 320 MP-Preset-Phrasen sind in 80 Bänken abgelegt. Ihre eigenen MULTI PADs sind ebenfalls in Bänken mit je maximal vier Phrasen geordnet.

So kopiert man eine oder mehrere Phrasen in eine andere (neue) MP-Bank:

1. Die MP-Bank mit der gewünschten Phrase auswählen
2. EDIT (Schalter „8 unten“)
3. COPY (Schalter „3 unten“)
4. Die gewünschte Phrase(n) wählen und mit OK bestätigen
5. Mit UP (Schalter „8 oben“) zur Liste der MP-Bänke
6. Die Ziel-Bank wählen und wieder EDIT drücken
7. Die zu ersetzende Phrase, das Ziel, wählen und PASTE drücken
8. Die Abfrage „Pad X wird durch Pad Y ersetzt“ mit YES oder YES ALL bestätigen
9. Mit UP oder EXIT zur Abfrage: Speichern? YES und SAVE wie gehabt.

Falls die neu zusammengestellte MULTI PAD Bank noch nicht gespeichert wurde, erscheint folgender Hinweis:

Drücken Sie „YES“, um zu speichern.

Anschließend „SAVE“,

neuer Name, OK, fertig.

Die Verwaltung der Bänke erfolgt genau so wie bei anderen Dateien, etwa Songs oder Styles.

Weitere Einzelheiten und Tipps zum Datenmanagement, zu CUT, COPY, PASTE, SAVE finden Sie im Kapitel 14.

9. MIXING CONSOLE: Das Mischpult

Wenn Sie auf Ihrem Instrument spielen, dann sind dabei folgende „Parts“ oder „Channels“ (Kanäle) beteiligt – nicht zwingend alle zur gleichen Zeit:

- bis zu 8 Parts eines Styles: RHY1, 2, BASS, CHD1, 2, PAD, PHR1, 2
- bis zu 16 Spuren eines MIDI-Files (SONGS): Channel 1 bis 16
- 3 Parts für das Spielen auf der Tastatur: RIGHT1, RIGHT2 und LEFT
- 4 MultiPads
- und das Audio-Eingangssignal des Mikrophons

Im Mischpult „laufen“ die Signale alle Parts zusammen: Das Mischpult (die MIXING CONSOLE) dient zur Einstellung folgender Werte, die den Gesamt-Klang des Instruments maßgeblich bestimmen:

- Lautstärken der Parts: VOLUME
- Panorama-Einstellungen der Parts: PAN
- Klangfarben der Parts: VOICE
- Filter der Parts (nicht für MultiPads): HARMONIC CONTENT und BRIGHTNESS
- Stimmung, Oktav-Lage und Portamento für RIGHT1, RIGHT2 und LEFT
- Effekte: Typ und Anteil für REVERB, CHORUS, DSP1 bis 4
- PART-EQ: ein 2-Band Equalizer für jeden Part
- MASTER EQ: ein parametrischer 5-Band-Equalizer für das Summensignal

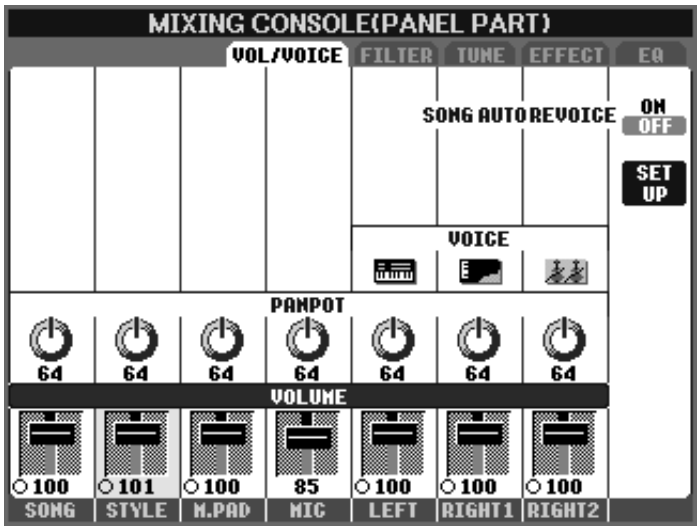
Die MIXING CONSOLE ist damit das Zentrum der Klangregelung!

9.1 Allgemeine Bedienung

Der Schalter „MIXING CONSOLE“, rechts unten neben dem Display, holt die Anzeige des Mischpults ins Display. Die tatsächlich aufgerufene Seite hängt von der zuletzt benutzten Mischpultfunktion ab.

Mit den beiden „TAB“-Tasten, rechts oben am Display, „blättern“ Sie durch die 5 Seiten der MIXING CONSOLE.

Der Platz im Display reicht nicht aus, um die Einstellungen aller Parts gleichzeitig darzustellen – und das ist auch gar nicht notwendig. Bisweilen ist es sogar viel bequemer, mehrere Parts als Gruppe zu behandeln, wie etwa alle 8 Parts der Begleitautomatik: Dann muss man die gewünschten Werte nicht für jeden Part einzeln einstellen. Öffnen Sie jetzt bitte die MIXING CONSOLE und wählen Sie mit „TAB“ die erste Seite VOL/VOICE. Das Display sollte jetzt etwa so aussehen – die einzelnen Werte können natürlich von der Abbildung abweichen!



PARTS zur Anzeige auswählen:

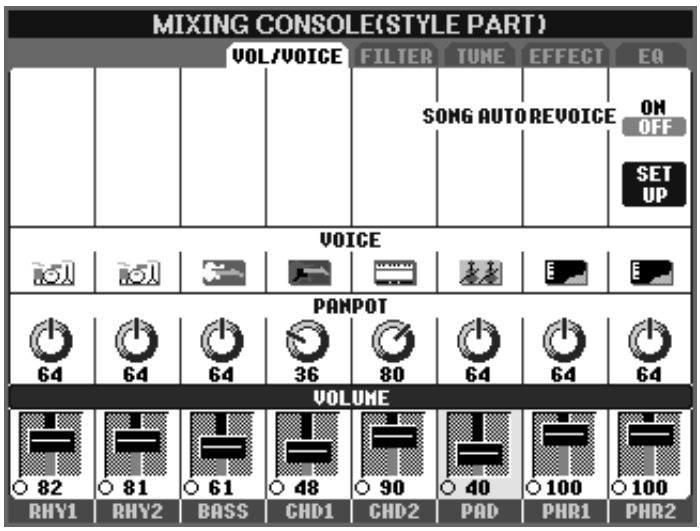
Drücken Sie wiederholt auf den Schalter „MIXING CONSOLE“ und beobachten Sie das Display:

Die Auswahl der Parts ändert sich: in der Überschrift der Seite ist immer zu lesen, welche Parts oder Gruppen von Parts gerade angezeigt werden.

PANEL PARTS

Hier geht es u.a. um die Parts zum Spielen auf der Tastatur, also RIGHT1, RIGHT2 und LEFT. Die 16 Kanäle des SONGS sind nicht einzeln aufgeführt: der Kanalzug ganz links, über dem Schalter „1“ regelt alle 16 Song-Parts gleichzeitig. Auch die 8 Parts der Begleitautomatik erscheinen auf dieser Mixer-Seite nicht einzeln: die Regler über „2“ betreffen alle 8 Parts des Styles.

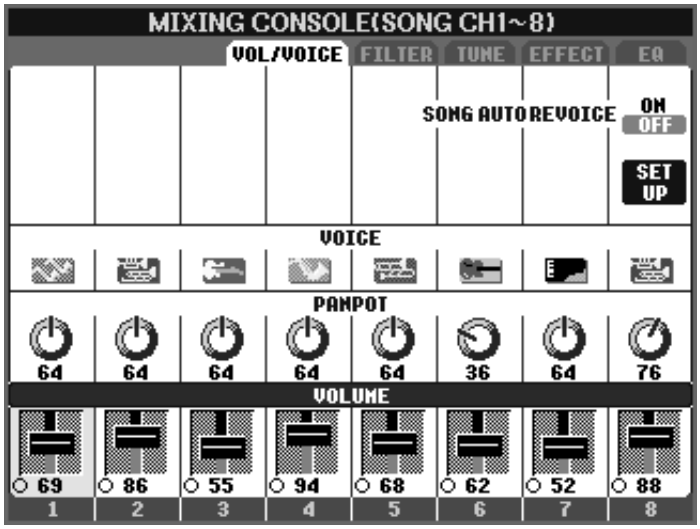
Drücken Sie wieder auf den Schalter „MIXING CONSOLE“! Die Überschrift der Seite und die Auswahl der Parts ändern sich zu dieser Anzeige:



STYLE PART

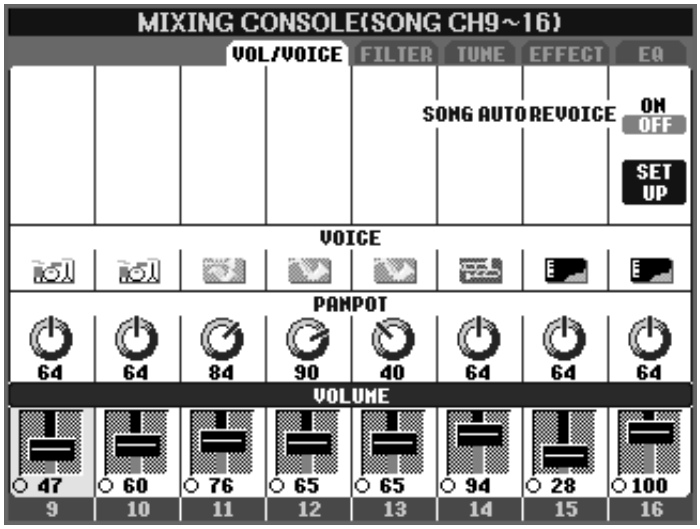
Jetzt haben Sie Zugriff auf die einzelnen Parts des Styles. Während in der Seite zuvor noch „relativ“ geregelt wurde, sind die Werte in dieser Anzeige „echt“. Ein Volumen von 61 im Bass entspricht einem Volumen-Controller mit dem Wert 61. In der Seite PANEL PARTS würde ein Schieberegler-Wert von 110 bei STYLE alle Einzelwerte um relativ 10 Prozent erhöhen.

Ein weiteres mal auf „MIXING CONSOLE“ gedrückt, und die (erste) SONG-Part-Seite erscheint im Display: **SONG CH 1~8**



Ein Song – ein MIDI-File – besteht aus bis zu 16 Spuren. In der MIXING CONSOLE werden die 16 Song-Parts in „zwei Schichten“ angezeigt: CHANNEL 1 bis 8 und CHANNEL 9 bis 16.

Drücken Sie noch einmal auf den Schalter „MIXING CONSOLE“ und holen Sie die Anzeige der „oberen“ 8 Song-Parts ins Display!



Die Seite **SONG CH9~16** gleicht der Seite SONG CH1~8 – bis auf die Part-Nummern! Jetzt sind wir durch – wenn Sie ein weiteres mal auf „MIXING CONSOLE“ drücken erscheint wieder die Anzeige **PANEL PARTS**.

Wiederholtes Drücken des MIXING-CONSOLE-Schalters wählt die Auswahl verschiedener Parts bzw. Gruppen von Parts:

PANEL PART > STYLE PART > SONG CH1~8 > SONG CH9~16 > PANEL PART ...

Dieses „Durchwechseln“ der Parts oder Gruppen von Parts gilt für alle Seiten der MIXING CONSOLE – mit Ausnahme der Seite TUNE.

Einen bestimmten Parameter-Typ auswählen: „A“ bis „J“

Das Display zeigt Schieberegler, Drehknöpfe und, je nach Seite, eine Reihe weiterer Schaltflächen – wie bei einem realen Mischpult. Der aktuell gewählte Parameter-Typ ist stets mit einem blauen Balken gekennzeichnet. Mit den Schaltern seitlich am Display, „A“ bis „J“, wählen Sie den Parametertyp, der verändert werden soll. Auf der ersten Seite der MIXING CONSOLE, bei VOL/VOICE, wählt der Schalter „E“ den Parameter VOLUME. Der Schalter „D“ aktiviert die PANPOT -Drehregler. Und der Schalter „C“ selektiert die Zeile VOICE. Ob Sie einen Parameter auf der linken Seite des Displays, also etwa mit dem Schalter „E“, oder „rechts“, also mit „J“ auswählen, spielt keine Rolle.

Den Wert eines Parameters verändern: „1“ bis „8“ oder Datenrad

Mit den 2 mal 8 Schaltern unterhalb des Displays wird ein Drehregler oder ein Schieberegler des aktuellen Parameters „angefasst“ und dadurch ausgewählt. Der Regler ist dann gelb unterlegt und kann bewegt werden.

Die obere Reihe der Schalter „1“ bis „8“ vergrößert den Wert – der Regler dreht sich nach rechts oder bewegt sich nach oben. Mit der unteren Reihe von Schaltern drehen Sie ein Poti nach links, oder „ziehen“ einen Schieberegler nach unten.

Sobald ein bestimmter Parameter-Wert ausgewählt ist (gelb unterlegt), kann der Wert auch mit dem DATA ENTRY Rad verändert werden.

Den Wert eines Parameters auf „normal“ oder „original“ zurücksetzen (Reset):

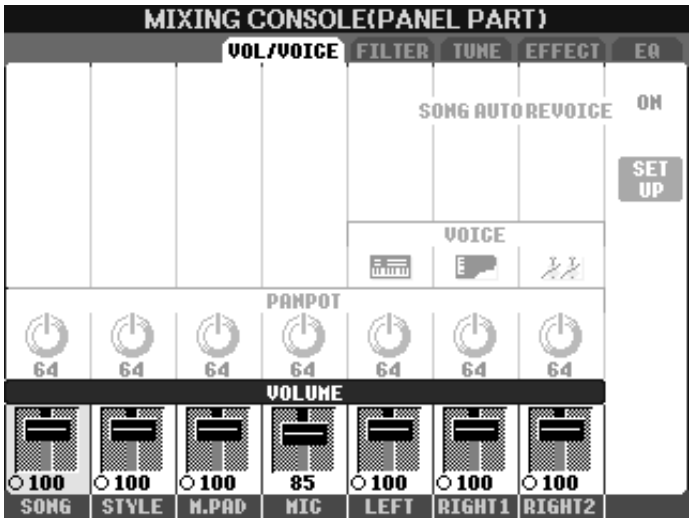
Jedes Oben-Unten-Paar der Schalter „1“ bis „8“ setzt den Wert des aktuellen Parameters wieder zurück auf die ursprüngliche Einstellung: drücken Sie die beiden Schalter einfach gleichzeitig! Dieser Reset holt entweder einen gespeicherten Wert, wie etwa das Volumen eines bestimmten Style-Parts, oder auch einen Standard-Wert, wie etwa die Lautstärke 100 der Spielparts RIGHT1, RIGHT2 und LEFT.

Alle Regler eines bestimmten Parameters „anfassen“:
Wenn Sie den Schalter zur Auswahl eines Parameter-Typs („A“ bis „J“) gedrückt halten, dann wirkt sich eine Veränderung des Parameter-Werts auf alle sichtbaren Parts aus. Die Veränderung erfolgt nicht relativ sondern absolut: alle Dreh- oder Schieberegler „springen“ auf den gleichen Wert.

Das sind die wichtigsten Bedienschritte, um uns in der MIXING CONSOLE zurechtzufinden und Einstellungen vorzunehmen. Jetzt wollen wir einen Blick auf die einzelnen Seiten und Möglichkeiten des Mischpults wagen:

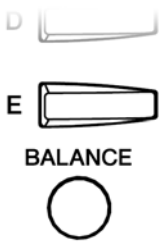
9.2 VOLUME: Lautstärken der Parts einstellen

Holen Sie bitte das Mischpult ins Display und blättern Sie mit TAB, bis die Seite VOL/VOICE angezeigt wird. Drücken Sie so oft auf den Schalter MIXING CONSOLE, bis die Anzeige PANEL PART erscheint:

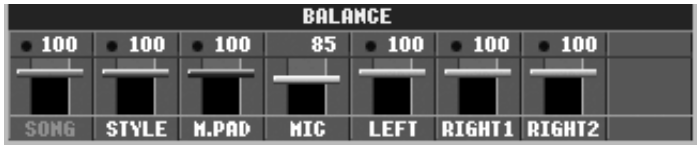


Lautstärken regeln: VOLUME
Drücken Sie den Schalter „E“ oder „J“, um die „VOLUME“-Schieberegler aufzurufen (blau)!
Wählen Sie den Part, dessen Lautstärke verändert werden soll („1“ bis „8“).
Regeln Sie dann die Lautstärke! Die Stellung des aktuellen Schiebereglers (gelb) kann auch mit dem Datenrad verändert werden.

Das Verhältnis der Lautstärken der einzelnen Parts und Gruppen von Parts ist sehr wichtig – und diese Einstellungen nimmt wohl jeder Spieler sehr oft vor! Deshalb gibt es dafür auch eine „Abkürzung“: eine Möglichkeit, die Lautstärken der wichtigsten Parts zu regeln, ohne dafür die MIXING CONSOLE zu öffnen:



Links am Display, unter dem Schalter „E“ finden Sie den Schalter „BALANCE“. Dieser Schalter bringt nahezu immer – ganz unabhängig vom aktuellen Inhalt des Displays – ein kleines Spezialmischpult in die Anzeige, den **BALANCE-Mixer**.

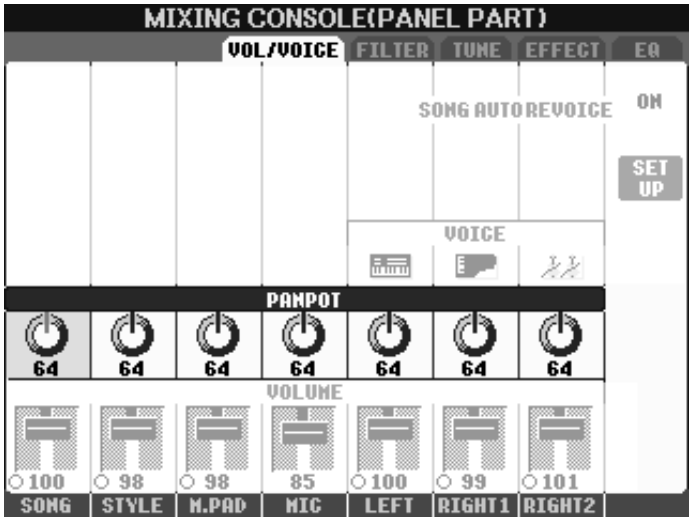


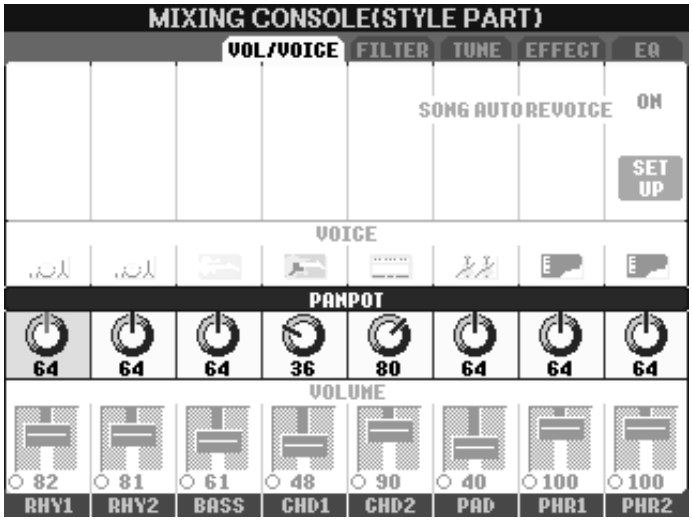
Vergleichen Sie die Positionen der Schieberegler im BALANCE-Mixer mit denen in der MIXING-CONSOLE:

Der BALANCE-Mixer entspricht der PART-VOLUME-Seite der MIXING-CONSOLE! Im BALANCE-Mixer ist der aktuell gewählte Part an der roten Schrift zu erkennen. (Bei PSR-1500 invertierte Darstellung)
Mit „EXIT“ verschwindet der BALANCE-Mixer wieder.

9.3 PANPOT: Von links bis rechts

Drücken Sie den Schalter „D“ oder „I“: jetzt erscheint der blaue Balken bei „PANPOT“, und die Drehregler sind ausgewählt:





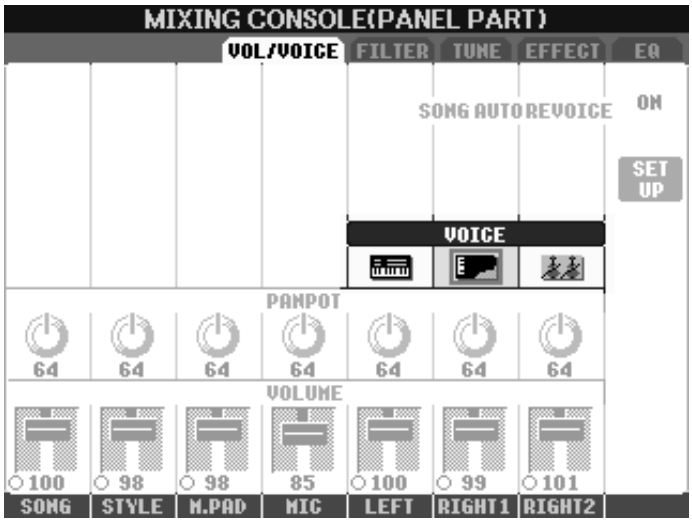
Der Wert „0“ entspricht „hart links“ „127“ steht für „ganz rechts“ im Stereo- Panorama – wie Sie auch an der Bewegung der Drehregler sehen können, sobald Sie einen Wert verändern.

Es macht meistens keinen Sinn, das PAN von STYLE zu verdrehen: die einzelnen Style-Parts sind ja schon oft im Stereofeld verteilt! Bei SONG wirkt das PANPOT ebenfalls relativ: wenn PANPOT auf „64“, also „in der Mitte“ steht, dann werden alle Parts des Songs so abgespielt, wie es in den Songdaten steht.

Schalten Sie mit „MIXING CONSOLE“ bitte zur Anzeige der einzelnen STYLE PARTs weiter: jetzt ist zu sehen, dass CHD1 etwas nach links, CHD2 aber nach rechts „gepant“ sind. Die Anzeige im Display Ihres Instruments hängt natürlich davon ab, welcher Style gerade gewählt ist! Sehen Sie sich doch einmal das PANPOT bei laufendem „SecretService“ an, MAIN C oder D. Sie finden den Style in der Kategorie MOVIE&SHOW! Drücken Sie erneut „MIXING CONSOLE“, bis wieder die PANEL PART Seite im Display steht!

9.4 VOICE: Neue Sounds zuordnen

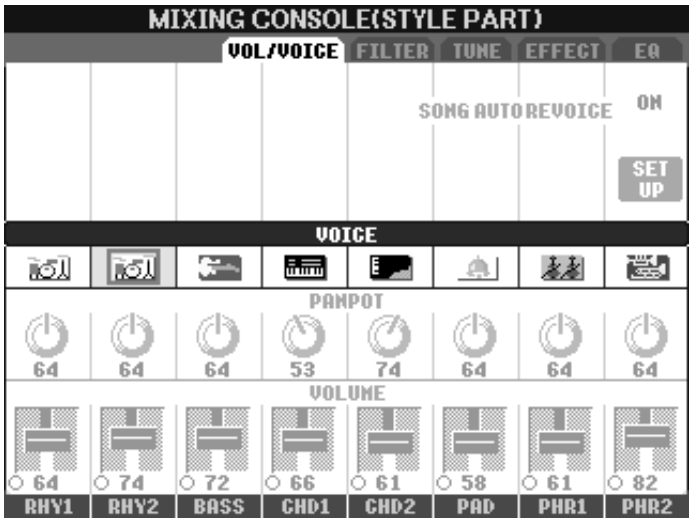
Drücken Sie den Schalter „C“ oder „H“, um die Reihe mit der Bezeichnung „VOICE“ aufzurufen. In der PANEL PART Seite sind nur 3 Einträge bei VOICE zu sehen, nämlich für RIGHT1, RIGHT2 und LEFT. SONG, STYLE oder M.PAD sind ja bereits Gruppen von Parts: es macht keinen Sinn, eine ganze Gruppe von Parts mit einer bestimmten Voice zu versehen. Hier, bei VOICE, gibt es die relative Änderung, die wir bei VOLUME oder PANPOT kennen gelernt haben, nicht. Die Voice der PANEL PARTs innerhalb der MIXING CONSOLE einzustellen ist eher unpraktisch – das geht viel schneller über die PART SELECT Schalter auf dem Bedienfeld. Da aber in der MIXING CONSOLE auch das Re-Voice, die Neu-Zuordnung von Voices, für die einzelnen Parts eines Styles oder Songs vorgenommen wird, ist es nur konsequent, dass auch die Auswahl der Panel-Part-Voices im Mischpult erfolgen kann!



Mit den Schaltern „5“ bis „8“ öffnen Sie den aktuellen Voice-Ordner des jeweiligen Panel-Parts. Wählen Sie eine Voice aus dieser Kategorie – oder hangeln Sie sich mit „UP“ nach oben, um den Ordner einer anderen Voice-Kategorie zu öffnen. In der Überschrift der Seite ist jeweils zu lesen, für welchen Panel-Part die Auswahl erfolgt.

Viel wichtiger ist die Auswahl neuer Voices für die Parts eines Styles oder Songs:

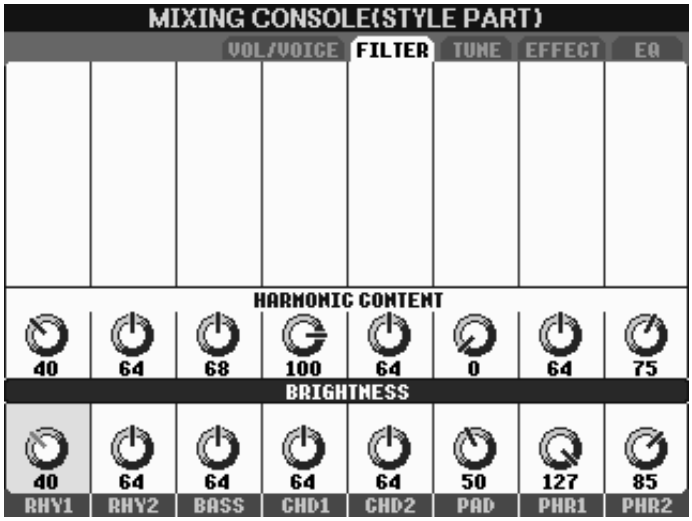
Schalten Sie mit „MIXING CONSOLE“ zur Anzeige der STYLE PART Seite:



Die Zuordnung neuer Voices erfolgt nach dem gleichen Muster: „1“ bis „8“ öffnet den aktuellen Voice-Ordner des jeweiligen Parts. Die Auswahl der neuen Voice kann auch bei „laufendem Style“ erfolgen – dann kann man die Änderung sofort hören und solange herumprobieren, bis man den passenden Sound gefunden hat. Vergessen Sie nicht, die neue Soundauswahl zu speichern: entweder im Registration Memory, oder in einem neuen Style!

9.5 FILTER: hell - dunkel

Schalten Sie mit TAB zur zweiten Seite der Mixing Console: FILTER! Auch auf der



FILTER-Seite wählen Sie durch wiederholtes Drücken auf „MIXING CONSOLE“ die Anzeige der verschiedenen Parts oder Gruppen von Parts.

Die Abbildung zeigt die Filter-Parameter des Styles „Clubdance“. Bitte spielen Sie ein paar Takte mit diesem Style und beobachten Sie die Drehregler.

Hier geht es um Tief-Pass-Filter: der Filter lässt tiefe Frequenzen ungehindert passieren, aber hohe Klanganteile werden nur gedämpft durchgelassen oder ganz abgeschnitten.

Die Grenze zwischen „durchlassen“ und „abschneiden“ bestimmt der Parameter „BRIGHTNESS“, andernorts auch Cut-Off-Frequenz genannt, also „Abschneidetonhöhe“ oder Grenzfrequenz. Der andere Parameter, HARMONIC CONTENT regelt die Resonanz des Filters. Durch die Resonanz werden die Klanganteile in der Umgebung der Grenzfrequenz verstärkt – bis hin zur Resonanz: der Filter kann anfangen zu pfeifen!

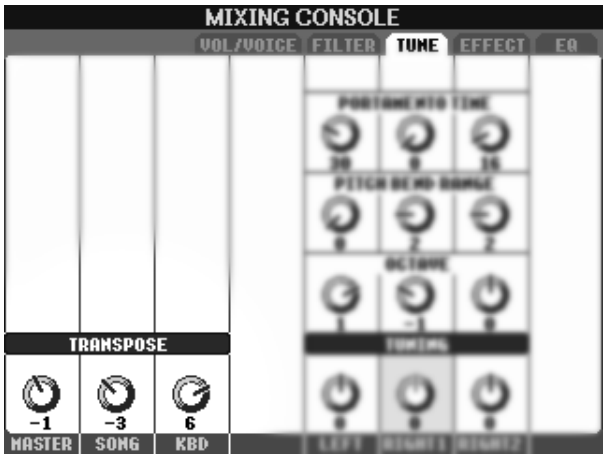
Filter-Experiment: Bitte nicht mit maximaler Lautstärke ausführen!

Halten Sie den Schalter „D“ gedrückt und drehen Sie mit dem Datenrad den Wert von HARMONIC CONTENT aller Style Parts auf Maximum, 127. Starten Sie den Style und schlagen Sie einen Akkord an. Jetzt halten Sie den Schalter „E“ gedrückt, damit der BRIGHTNESS Wert aller Style-Parts gleichzeitig regelbar ist. Drehen Sie alle BRIGHTNESS Werte zuerst auf 127, Maximum, und regeln Sie dann langsam auf 0 zurück. Es ist deutlich zu hören, wie die Resonanzen um die Grenzfrequenz von einem hohen Pfeifen bis hinunter zu einem dumpfen Wummern gleiten.

9.6 TRANSPOSE: Transponieren

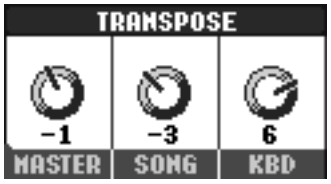
Schalten Sie mit TAB weiter zur dritten Seite im Mischpult: TUNE

Die Seite TUNE beherbergt verschiedene Funktionen, die wir der Reihe nach betrachten wollen. Links unten im Display ist zu sehen: **TRANSPOSE**



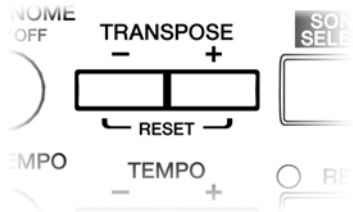
Die drei Drehregler bei TRANSPOSE sind immer aktiv (blauer Balken), da im Display genügend Schalter vorhanden sind – es muss nicht ausgewählt werden.

Die Anforderungen an die TRANSPOSE-Funktion sind sehr vielseitig, je nach Spieler. Der Erste möchte immer in F-Dur singen, der Zweite will stets in C-Dur spielen, und der Dritte ist nur zufrieden, wenn er As-Dur hört! Und der – oder die – Vierte liebt eine Kombination aus „in C-Dur singen“ aber „in F-Dur spielen“ – und so weiter! Die Transpose-Funktionen im PSR-3000 und PSR-1500 sind jedoch so ausgefuchst, dass es kaum eine Situation gibt, die nicht machbar ist!



Der Transpose-Wert ist in Halbtonschritten einstellbar, und zwar einzeln für MASTER, SONG und KBD (Keyboard, Tastatur). Die Werte reichen von „-12“ bis „12“, also bis zu einer Oktave nach unten oder oben.

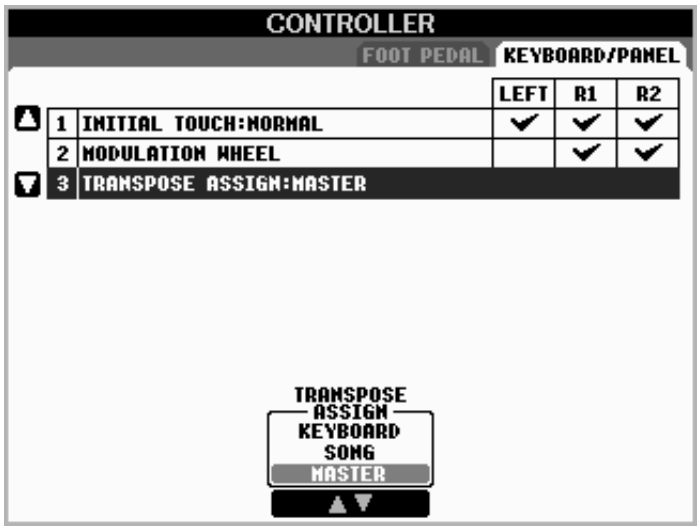
Auch auf dem Bedienfeld (linke Seite) gibt es zwei Transpose-Schalter: Plus und Minus. Ein Druck auf diese Schalter - und es ändern sich auch die Werte in der MIXING CONSOLE. Aber welche?



Sie legen fest, welcher Transpose-Wert durch die Schalter auf dem Bedienfeld verändert wird!

Die Funktion zur Auswahl des Transpose-Wertes ist im CONTROLLER-Menu versteckt – aber es gibt, wie so oft, eine Abkürzung:

„DIRECT ACCESS“ gefolgt von der „Transpose-Minus“-Taste holt sofort die gewünschte Seite ins Display:



Stellen Sie mit „TRANSPOSE ASSIGN“ ein, wie die Panel-Transpose-Schalter arbeiten sollen: als

KEYBOARD - Transpose, als

SONG - Transpose oder als

MASTER – Transpose.

MASTER-Transpose:

Master ist der Herr, der Meister, der Chef! Wenn Sie „MASTER“ wählen, dann transponieren die Transpose-Schalter auf dem Bedienfeld alles: den Song, die Tastatur, und natürlich auch die Wiedergabe der Styles oder MultiPads.

SONG-Transpose:

Bei dieser Auswahl wird mit den Transpose-Schalter auf dem Bedienfeld nur die Song-Wiedergabe, also das MIDI-File transponiert – nicht aber die Tastatur, und auch nicht die Begleitautomatik oder die MultiPads.

KEYBOARD-Transpose:

Mit dieser Einstellung „verschieben“ die Transpose-Schalter auf dem Bedienfeld die Tastatur: dadurch werden auch andere Akkorde in der Begleitautomatik erkannt! Die Styles und MultiPads spielen transponiert – ein MIDI-File verändert die Tonart aber nicht.

Diese drei Einstellungen legen nur fest, wie die Transpose-Schalter auf dem Bedienfeld arbeiten.

Sobald Sie einen der Transpose-Schalter drücken, erscheint im Display ein kleines Fenster, das anzeigt, um wie viele Halbtonschritte transponiert wird und um welche Art von Transpose es sich handelt.

In der MIXING CONSOLE können Sie alle Möglichkeiten kombinieren, weil dort die 3 verschiedenen Transpose-Werte einzeln regelbar sind!

Praktische Beispiele zum Einsatz von Transpose:

Einfach in einer anderen Tonart weiterspielen:

MASTER-Transpose

Wenn Sie den Wert bei MASTER-Transpose verändern, dann verschieben sich automatisch auch die Werte bei SONG-Transpose und KEYBOARD-Transpose. Sie spielen einfach weiter, greifen die Akkorde wie gewohnt oder lassen das MIDI-File weiterlaufen. Die Tonart ändert sich hörbar – aber für Sie nicht fühlbar. Sie spielen immer noch in der ursprünglichen Tonart. Ein Halbtonschritt von C nach Cis wird auf diese Art zum Kinderspiel.

Ein MIDI-File transponieren – samt Noten und Akkordsymbolen:

SONG-Transpose

Stellen Sie sich folgende Situation vor: Da läuft ein MIDI-File, das in C-Moll programmiert ist. Sie möchten aber lieber D-moll „greifen“, also in einer anderen Tonart zu diesem Song spielen. Mit SONG-Transpose verschieben Sie das MIDI-File um zwei Halbtöne nach oben (TRANSPOSE Plus zweimal drücken). Der Titel klingt nun zwei Halbtöne höher – in D-moll – und Sie können bequem in der gewünschten Tonart dazu spielen, ebenfalls „gegriffenes“ D-moll. Bei SONG-Transpose werden auch die Noten und die Akkordsymbole im Display transponiert angezeigt.

In einer „bequemen“ Tonart spielen – ohne das MIDI-File zu transponieren: KEYBOARD-Transpose:

Das MIDI-File soll nicht transponiert werden, soll in der Originaltonart klingen, etwa Fis-Dur – weil das angenehm zu singen ist. Sie suchen aber nach einer Tonart, die auf der Tastatur leichter zu spielen ist, wie etwa F-Dur. Daher müssen Sie das Keyboard um einen Halbton nach oben transponieren, damit es bei gespieltem F-Dur nach Fis-Dur klingt.

Tipp: Wenn die klingende Tonart feststeht, dann kann mit KEYBOARD-Transpose ausprobieren, welche Tonart zum Mitspielen am angenehmsten ist.

Die Transpose-Beispiele haben gezeigt, dass unterschiedliche Transpose-Werte bei SONG und KEYBOARD das Verhältnis zwischen klingender Tonart und gespielter Tonart regeln. Was aber, wenn Sie nun auch noch singen möchten?

Ein weiteres Praxis-Beispiel – bitte zuerst ein wenig „Selbertüfteln“!

Das MIDI-File ist in A-Dur programmiert.
Sie möchten auf der Tastatur in C-Dur zu diesem MIDI-File spielen.
Zum Singen sollte das ganze Lied aber am besten in D-Dur klingen!

Wie sind MASTER-, SONG-, und/oder KEYBOARD-Transpose einzustellen?

Einige mögliche Lösungen: 5,5,2 oder 0,5,2 oder –7,-7,2 oder –7, 5, -10 usw.

Das MIDI-File steht in A-Dur. Sie möchten aber in C-Dur dazu spielen. Kein Problem! A liegt 3 Halbtonschritte tiefer als C. Stellen Sie deshalb den Wert von KEYBOARD-Transpose auf „- 3“. Ein auf der Tastatur gespieltes C erklingt als A.

Jetzt, nachdem Sie das Stück bereits in „gegriffenem“ C-Dur geübt haben, stellen Sie aber fest, dass das Lied in klingend A-Dur zu tief für Ihre Stimme ist. Ändern Sie nun in der Mixing Console den Wert von MASTER-Transpose. Sie können beobachten, wie die Werte von SONG und KEYBOARD dem MASTER-Wert „folgen“. Der relative Abstand von 3 Halbtönen zwischen dem klingenden MIDI-File (SONG-Transpose) und den zu spielenden Tasten (KEYBOARD-Transpose) bleibt dabei erhalten. Sie spielen auf den Tasten also immer in C. „Suchen“ Sie nun diejenige Master-Einstellung, mit der Sie am Besten singen können – was in diesem Fall D-Dur sein soll. Der Wert von MASTER-Transpose muss dazu auf 5 stehen – weil das D genau 5 Halbtonschritte über dem A liegt. SONG-Transpose steht nun automatisch auch auf 5, der Wert von KEYBOARD-Transpose steht im Abstand von 3 Halbtonschritten zum Song auf 2. (minus 3 plus 5 = plus 2)

Ergebnis: Ihr MIDI-File ist in A-Dur programmiert, Sie spielen („greifen“) in C-Dur und singen in D-Dur. Alles klar? Nein?

Also Gegenprobe: KEYBOARD-Transpose steht auf 2: Sie greifen C-Dur und es klingt D-Dur. SONG-Transpose steht auf 5. Das A-Dur-MIDI-File wird in D-Dur abgespielt. Die Kasse stimmt!

Tipp: Speichern Sie Transpose-Einstellungen dieser Art im REGISTRATION MEMORY.

Tipp: Gleichzeitiges Drücken der beiden Transpose-Schalter bewirkt einen RESET des Transposers – also kein Transpose. Achten Sie deshalb stets darauf, welche Einstellung Sie unter „TRANSPOSE ASSIGN“ gewählt haben, da es sonst „böse Überraschungen“ geben kann. Wenn Sie etwa die Transponierung dem KEYBOARD zugeordnet haben, so wird bei einem RESET auch nur dieser Wert zurück gesetzt.

9.7 PORTAMENTO: Gleitende Tonhöhen

Der Portamento-Effekt besteht darin, dass die Tonhöhe eines neue angeschlagenen Tons nicht direkt erscheint, sondern ausgehend vom „alten“ Ton aus gleitend erreicht wird. Der Portamento-Effekt erscheint nur, wenn der Part auf „MONO“ gesetzt ist, nicht aber bei „POLY“. Der Parameter PORTAMENTO TIME bestimmt die Zeit, die bis zum Erreichen der neuen Tonhöhe verstreicht.

Tipp: Probieren Sie PORTAMENTO doch einmal mit diesen Voices (SYNTH & FX) aus: Oxygen, Matrix, WireLead, HipLead – diese Voices sind schon durch das VOICE SET auf „MONO“ gesetzt und mit einer PORTAMENTO TIME größer als 0 versehen. Interessante Effekte erzielen Sie auch, wenn Sie zwei Voices kombinieren und deren PORTAMENTO TIME unterschiedlich eingestellt ist.

9.8 PITCH BEND RANGE: Tönhöhen verbiegen

Der Wert bei PITCH BEND RANGE bestimmt die maximale Änderung der Tonhöhe, wenn Sie das Pitch-Bend-Rad bis zum Anschlag nach oben drehen. Bei einer Drehung nach unten geht es um das gleiche Intervall in den Keller. Der Wert kann für die drei Tastatur-Parts individuell eingestellt werden.

Der Wert ist in Halbtonschritten angegeben: von „0“ (keine Tonhöheveränderung) bis „12“ (eine Oktave).

Bequem und clever: Der LEFT-Part reagiert auf das Pitch-Bend-Rad nur dann, wenn die Begleitautomatik ausgeschaltet ist.

In den meisten Fällen ist ein Pitch-Bend-Range von „2“ sinnvoll, wie etwa beim Spiel mit einer Gitarren-Voice oder einer Bläser-Stimme. Dramatische Effekte ergeben sich bei einem PB-Range von „12“: jetzt können Sie die Töne um insgesamt 2 Oktaven „verbiegen“, von Anschlag oben bis Anschlag unten.

Tipp: „Dynamische“, variable Pitch-Effekte ergeben sich, wenn Sie zwei ähnliche Voices, also etwa zwei Gitarren oder zwei verschiedene Synthesizer-Voices, kombinieren, aber mit unterschiedlichem PITCH BEND RANGE! Stellen Sie den Wert von RIGHT1 auf 1 (oder 2) und den PB-Range von RIGHT2 auf 2 (oder 3).

9.9 OCTAVE: Von Bass bis Piccolo

Der Parameter OCTAVE bestimmt die Oktav-Lage der drei Spiel-Parts RIGHT1, RIGHT2 und LEFT – jeweils einzeln einstellbar von „-2“ bis „2“. Der OCTAVE-Parameter wird vom VOICE-SET kontrolliert. Wenn Sie eine neue Voice wählen, dann erscheint sie gleich in der passenden Oktav-Lage: ein „Fretless“-Bass mit „-2“, die Gitarren mit „-1“, die Pianos mit „0“, oder eine Piccolo-Flöte mit „1“. Im Vergleich mit den Zugriegeln einer Orgel entspricht die Oktav-Lage „0“ dem 8-Fuß-Register. Folgerichtig klingt „-1“ wie ein 16-Fuß-Zugriegel. Die verschiedenen Oktav-Lagen dienen dazu, dass die Voices auf dem nur 61 Tasten großen Keyboard bequem zu spielen sind. Mit „UPPER OCTAVE“, den beiden Schaltern rechts auf dem Bedienfeld, verschieben Sie den oberen Abschnitt der Tastatur um je eine Oktave nach oben oder unten – und damit RIGHT1 und RIGHT2 zusammen. Die in der MIXING CONSOLE eingestellten Oktav-Lagen sind in den OTS und im Registration Memory speicherbar.

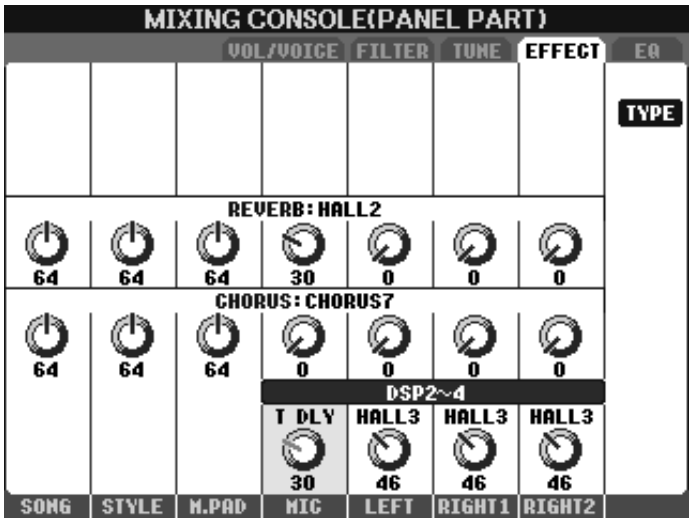
9.10 TUNING: Die Feinstimmung

Mit TUNING können die drei Spiel-Parts gegeneinander verstimmt werden – wobei wohl nur die Werte bei RIGHT1 und RIGHT2 praktische Bedeutung haben. Eine leichte Verstimmung kann zu einem wärmeren, schwebenden Klang führen. Aber gehen Sie vorsichtig mit diesem Parameter um: zu große Werte klingen schnell schräg!

Tipp: Verstimmen sie die Parts „symmetrisch“ – also nicht mit „+6“ und „0“ sondern eher mit „+3“ und „-3“. Probieren Sie auch aus, zwei gleiche Voices einzusetzen, und machen dann mit TUNING den Klang „fett“!

9.11 EFFECT: Digitale Signal-Prozessoren

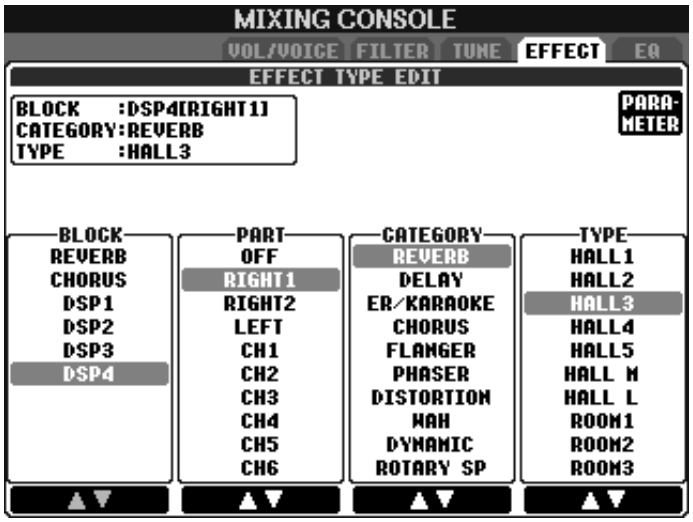
Schalten Sie mit TAB zur vierten Seite der MIXING CONSOLE: EFFECT



Auf dieser Seite des Mischpults regeln Sie die Effekte. Die Abbildung zeigt die Einstellungen der PANEL PARTs. Durch wiederholtes Drücken auf MIXING CONSOLE wechseln Sie zu den Seiten für die STYLE-Parts, die SONG-Kanäle 1 bis 8 und die SONG-Kanäle 9 bis 16 – wie gehabt.

Welche Effekte gibt es überhaupt?

Drücken Sie bitte auf den Schalter „F“ bei „TYPE“!



Hier sehen Sie die Übersicht aller Effekte:

Es gibt 6 Effekt-Blocks.

Jeder Effekt-Block ist ein eigenständiger, digitaler Signal-Prozessor, kurz DSP. Auch der Block REVERB und der Block CHORUS sind DSPs – die Namen dienen nur der Bequemlichkeit.

Die verschiedenen DSPs unterscheiden sich vor allem durch die Art der „Verkabelung“: Wie fließt das Signal? Es gibt nur zwei verschiedene Möglichkeiten:

INSERTION:

Das gesamte Signal geht „durch“ den DSP. Der Abgleich zwischen Originalsignal („DRY“) und Effektsignal („WET“) erfolgt – wenn überhaupt – nur innerhalb des DSPs. Ein Insertion-DSP kann nur für einen einzigen Parts eingesetzt werden.

SYSTEM:

Das Signal „fließt“ am DSP vorbei – nur ein regelbarer Anteil des Signals wird zum DSP geschickt. Es entsteht eine Mischung aus Originalsignal und Effektsignal. Ein SYSTEM-Effekt kann für mehrere Parts gleichzeitig eingesetzt werden.

Die Einteilung der DSPs in INSERTION- oder SYSTEM-Effekte hat einerseits technische Hintergründe, andererseits gibt es auch ganz klare Merkmale dafür, ob ein Effekt als INSERTION- oder als SYSTEM-Effekt eingesetzt werden sollte.

Bei INSERTION-Effekten geht das gesamte Singal durch den Effekt – vom Originalsignal bleibt (normalerweise) nichts übrig. Wozu braucht man das?

Equalizer oder Rotary-Speaker sind typische Beispiele für INSERTION: wenn der Klang eines Signals durch einen EQ verändert wird, dann soll ja gerade vom Originalsignal nichts mehr zu hören sein! Der Sound einer Orgel soll ausschließlich aus dem Rotor-Kabinett kommen – und nicht noch zum Teil aus „stehenden" Lautsprechern. Falls doch ein Abgleich zwischen Originalsignal und Effektanteil notwendig ist, geschieht das innerhalb des DSPs über das DRY/WET-Verhältnis.

Bei einem SYSTEM-Effekt wird nur ein Teil des Signals mit Effekt versehen. Anschließend wird dieses Effektsignal mit dem Originalsignal wieder gemischt. Das Send-Level bestimmt den Anteil des Signals, der zum DSP geschickt wird. Das Return-Level regelt die Lautstärke des Signals, das vom DSP zurückkommt.

Nachhall oder Echo sind typische Anwendungen der SYSTEM-Verkabelung (Connection). Das Originalsignal ist nach wie vor zu hören – aber bereichert durch das Effektsignal.

Die EFFECT-BLOCKS und deren Verkabelung

REVERB: immer SYSTEM

Der REVERB-Block liefert 35 verschiedene Nachhall-Effekte, wie etwa „LARGE HALL", „BASEMENT" (Keller-Hall) oder „TUNNEL". Als SYSTEM-Effekt steht REVERB allen Parts zur Verfügung – alle Parts können mit Nachhall aus dem REVERB-Block veredelt werden. Die automatische Auswahl des aktuellen REVERB-Typs erfolgt üblicherweise durch den Style oder den Song. Zur MIDI-Steuerung des REVERB-Send-Levels benutzt man den Control-Change 91.

CHORUS: immer SYSTEM

Für den CHORUS-Block stehen 30 Modulationseffekte zur Auswahl, wie etwa verschiedene „CHORUS"-, „FLANGER"- oder „PHASER"-Typen. Alle Parts verfügen über ein CHORUS-Send-Level – können also mit CHORUS-Effekt gespielt werden. Auch der CHORUS-Typ wird – wenn Sie nicht manuell eingreifen – vom aktuellen Style oder Song bestimmt. Zur MIDI-Steuerung des CHORUS-Send-Levels benutzt man den Control-Change 93.

DSP1: wahlweise SYSTEM oder INSERTION

DSP1 wird auch XG-VARIATION-BLOCK genannt. Für den DSP1 steht die größte Auswahl zur Verfügung: 183 Effekt-Typen! DSP1 kann alle Arten von Effekten erzeugen: Nachhall und Echo, Modulationseffekte und Verzerrer, EQ, Compressor und viele weitere. Die Auswahl und die Steuerung des DSP1 erfolgt – wenn Sie nicht manuell eingreifen – ebenfalls durch den Style oder den Song. Zur Regelung des DSP1-Send-Levels dient das MIDI-Event Control-Change 94. Wenn DSP1 als SYSTEM-Effekt geschaltet ist, dann können alle Song- und Style-Parts den Effekt benutzen. Als INSERTION-Effekt arbeitet DSP1 nur für einen einzigen Part – die Regler der anderen Parts stehen dann auf „0" und sind „eingefroren".

DSP2 bis 4: immer INSERTION

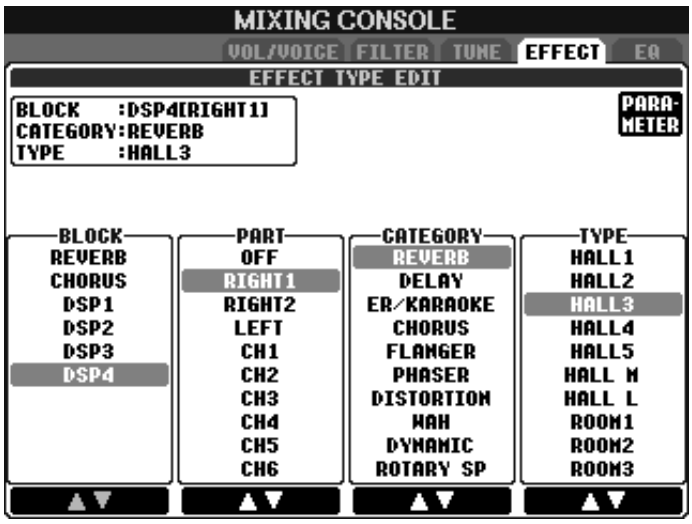
Diese drei Effekt-Blocks werden auch XG-INSERTION-BLOCK 1 bis 3 genannt. Als INSERTION-Effekte arbeiten DSP2, 3 und 4 stets nur für je einen einzigen Part. Die Zuordnung der Parts kann so aussehen:

DSP2: RIGHT2 DSP3: LEFT DSP4: RIGHT1

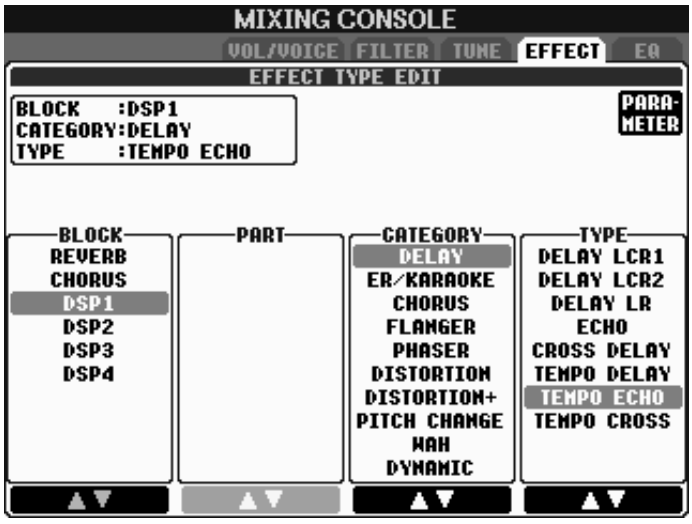
Die tatsächliche Zuordnung der DSPs zu den Parts erfolgt je nach Bedarf oder dem Prinzip: wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Die Auswahl und Steuerung dieser drei Blocks erfolgt üblicherweise durch das VOICE-SET: wenn Sie für einen der Panel-Parts eine neue Voice auswählen, dann „greift“ sich dieser Part den entsprechenden DSP, und stellt den Effekt-Typ und weitere Parameter so ein, wie es im VOICE-SET diese Voice vorgesehen ist. Die Drehregler im Mischpult regeln bei diesen Effekten kein Send-Level, sondern das DRY/WET-Verhältnis des Effekts!

Tipp: Die Liste aller Effekt-Typen aller Blocks finden Sie in der DATA LIST auf den Seiten 25 bis 28. Der Einsatz des DSP4 mit einem Mikrophon wird in Kapitel 10 behandelt.

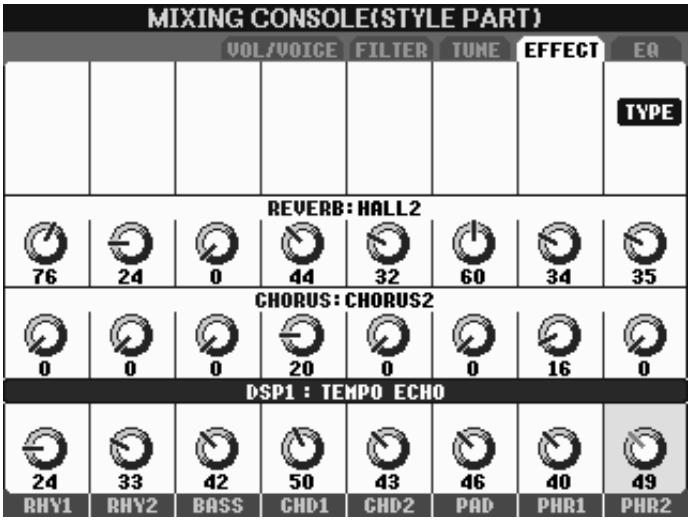
Die im Display zuletzt gewählte Seite (MIXING CONSOLE, TYPE) sieht so aus:



Die linke Spalte zeigt die Effekt-Blocks – deren 6 an der Zahl. In der nächsten Spalte ist jeweils zu sehen, welcher PART dem BLOCK zugeordnet ist – die Abbildung zeigt, dass der Part RIGHT1 den Insertion-Effekt DSP4 benutzt. Die beiden rechten Spalten dienen zur bequemen Auswahl eines DSP-Typs. Die Effekt-Typen sind nach Kategorien sortiert – in der Spalte ganz rechts sind deshalb jetzt nur verschiedene REVERB-Typen aufgelistet.



Mit „1“ oder „2“ wählen Sie den Effekt-Block. Die Abbildung zeigt, dass für DSP1 der Effekt-Typ „Tempo Echo“ eingestellt ist. DSP1 arbeitet hier als System-Effekt – deshalb ist die PART-Spalte leer. Der DSP1 steht allen Style- oder Song-Parts zur Verfügung. Der Effekt-Anteil jedes Parts wird mit den Drehreglern (=Send-Level) eingestellt. Mit EXIT verlassen Sie die TYPE-Seite und im Display erscheint wieder das Mischpult.

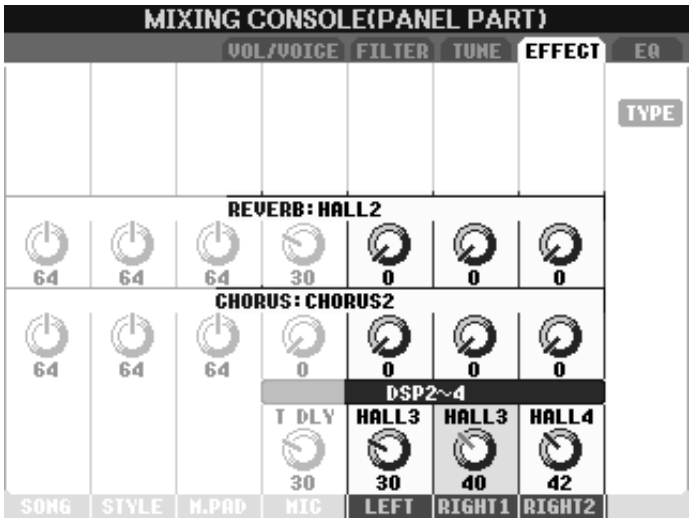


Die Abbildung zeigt die Effekt-Anteile der Style-Parts: REVERB, CHORUS und DSP1 arbeiten hier alle als System-Effekte – deshalb sind auch alle Drehregler aktiv, das heißt beweglich. DSP1 liefert den Effekt „TEMPO ECHO“: die Echo-Zeit passt automatisch zum Tempo der Begleitautomatik!

Damit ergeben sich interessante Schlagzeug-Echos! Probieren Sie es aus, z.B. mit dem Style „60´sGuitarPop“!

Effekte „von Hand“ auswählen: Trompete mit Echo und Nachhall

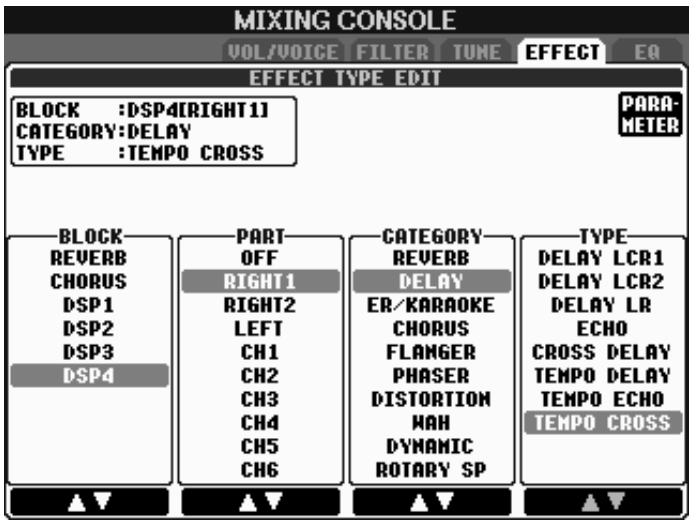
Bitte wählen Sie für den Part RIGHT1 die Voice „SweetTrumpet“. Öffnen Sie dann das Mischpult und holen Sie die EFFECT-Seite für PANEL PART ins Display!



Wir möchten eine „goldene Trompete“ spielen, mit viel Hall und viel Echo!

Betrachten wir zunächst RIGHT1, RIGHT2 und LEFT. Die drei Panel Parts benutzen DSP2, 3 und 4. Die DSPs liefern Nachhall – mit Typ HALL3 und HALL4. Der REVERB-Block könnte auch Nachhall beisteuern – aber die Send-Levels der Panel Parts stehen auf „0“.

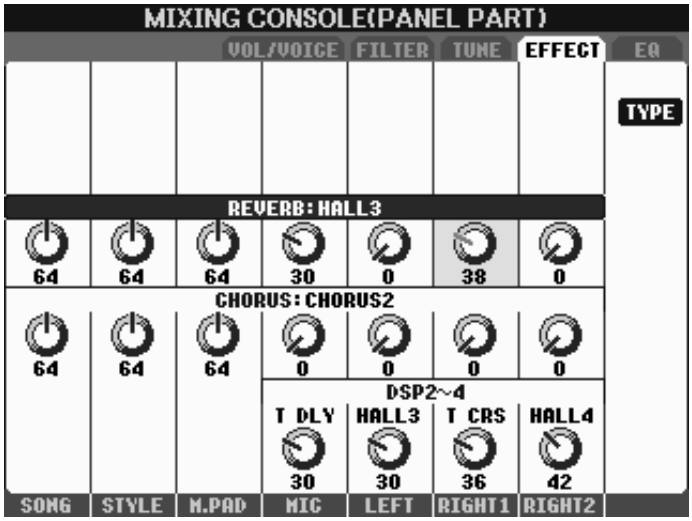
Also rufen wir mit dem Schalter „F“ bei TYPE die TYPE EDIT Seite auf!



Wir wählen in der Spalte BLOCK den DSP4 aus, weil DSP4 zu RIGHT1 gehört. Bei CATEGORY stellen wir DELAY ein und erhalten ein Liste der Delay- und Echo-Effekte. In der TYPE-Spalte wählen wir den Effekt TEMPO CROSS.

Jetzt tönt die Trompete schon mit Echo – aber es fehlt noch etwas!

Wir verlassen die TYPE EDIT Seite mit EXIT und gelangen zurück zum Mischpult.



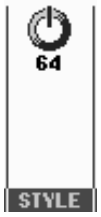
Wir stellen den Wert bei DSP2~4 von RIGHT1 auf 36 – die Trompete bekommt dadurch ordentlich Echo-Effekt! Aber dennoch klingt die Trompete „trocken“ – denn es ist noch kein Nachhall dabei. Den Nachhall kann aber der REVERB-Block liefern: wir wählen mit dem Schalter „C“ oder „H“ die Zeile REVERB und stellen das Reverb-Send-Level auf den Wert 38. Jetzt trieft die Trompete vor Hall und Echo – und wir sind zufrieden und speichern! (OTS oder RegMem.!)

Effekte manuell regeln: den Style „nasser“ machen!

Wir bleiben zunächst auf dieser Seite des Mischpults. Der ganze Style soll mit mehr Nachhall versehen werden. Wir drehen dazu den REVERB-Regler bei STYLE (mit dem Schalter „2“) nach ganz rechts – das ist zwar zuviel des Guten, aber es geht hier um´s Prinzip. Schlagen Sie einen Akkord an und hören Sie, wie die ganze Begleitung geradezu „schwimmt“. Was aber passiert da genau?

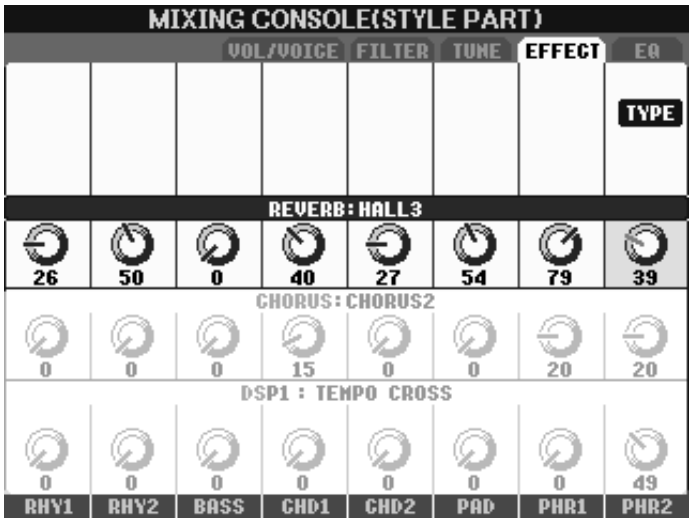
Wir haben den STYLE-REVERB-Regler auf den Wert 127 gestellt – wir haben also den REVERB-Anteil aller Style-Parts prozentual erhöht.

200 Prozent von „0“ bleiben aber „0“!



Spielen Sie den Style und schalten Sie den BASS-Part auf „SOLO“ – oder schalten Sie alle anderen Spuren aus. Es soll nur der BASS-Part zu hören sein: der BASS-Part spielt nach wie vor „knochentrocken“ – wie es sich gehört.

Schauen wir uns die REVERB-Send-Levels des Styles einzeln an! Holen Sie bitte die Anzeige für die STYLE PARTs ins Display: es sind nach wie vor nur die ursprünglichen Send-Levels zu sehen!



Das Reverb-Send-Level der Style-Parts wird nur prozentual angehoben. Deshalb bleibt der BASS PART mit dem ursprünglichen Reverb-Send-Level „0“ von dieser Aktion unberührt.

Wenn Sie aber in dieser STYLE PART Seite die Reverb-Send-Levels einstellen, dann sind diese Änderungen absolut.

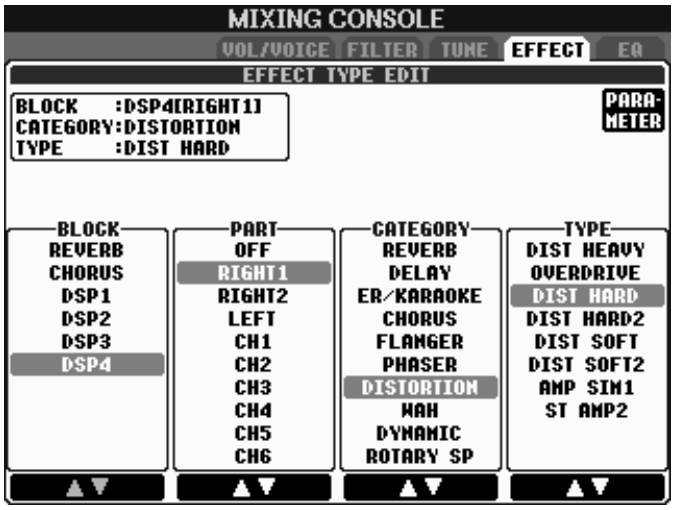
Das Verhalten des Mischpults ist sehr praktisch: der Style bekommt mehr Reverb-Effekt – aber die trockenen Parts bleiben trocken!

Solange es um Nachhall-Effekte geht, wie etwa HALL oder ROOM, ist es selten notwendig, den Effekt selbst zu editieren. Die Auswahl der REVERB-Preset-Typen

ist so umfangreich, dass sicher etwas passendes zu finden ist! Bei manch anderen Effekt-Typen ist es aber manchmal interessant, selber „Hand anzulegen“ und den Effekt zu bearbeiten.

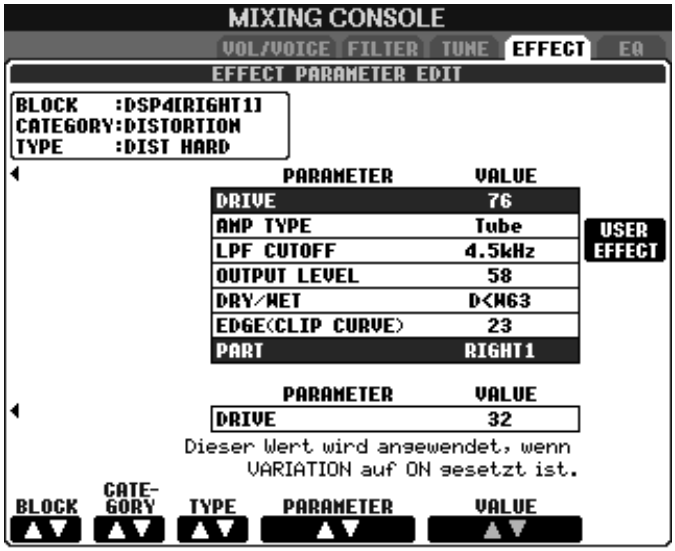
Effekte bearbeiten – USER-Effekte abspeichern:

Wählen Sie bitte die Voice „BluesGuitar“ für RIGHT1 und holen Sie dann bitte die Seite EFFECT TYPE EDIT ins Display („MIXING CONSOLE“, mit TAB zu EFFECT, Schalter „F“ TYPE)



Wählen Sie bitte den BLOCK DSP4 aus: Dann ist zu sehen, dass der Part RIGHT1 diesen Insertion-Effekt benutzt, und der Effekt-Typ „DIST HARD“ aus der Kategorie „DISTORTION“ eingestellt ist.

Mit dem Schalter „F“ rechts oben bei PARAMETER öffnen wir die Seite EFFECT PARAMETER EDIT – und haben Zugriff auf alle Einzelheiten des Effekts.



In dieser Abbildung haben wir ein wenig geschummelt – aber dafür sehen Sie alle Parameter dieses Effekts gleichzeitig. Im Display Ihres Instruments bewegen Sie den blauen Cursorbalken mit den Schaltern „4“ oder „5“ um die einzelnen Parameter anzufahren.

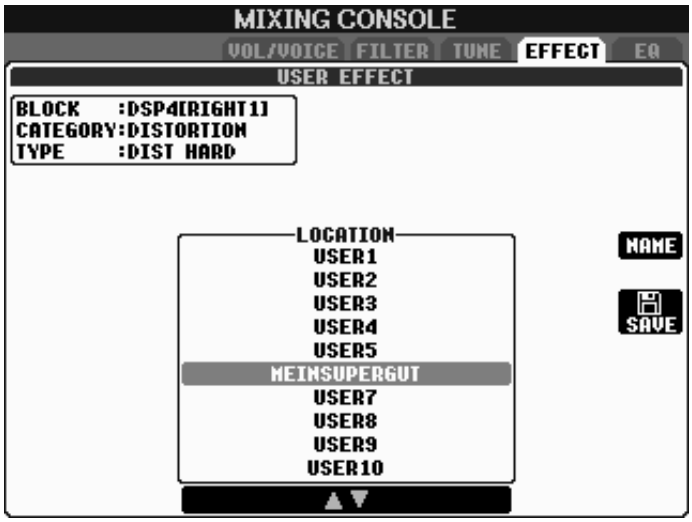
Die Anzahl und die Art der Parameter kann sehr unterschiedlich sein – je nach Effekt-Typ. Das wird auch sofort klar, wenn man sich überlegt, wie verschieden ein ROTARY SPEAKER im Vergleich zu einem OVERDRIVE aufgebaut ist. Über die Effekt-Parameter könnte man ein eigenes Buch schreiben. Halt! Das gibt es schon: siehe DATA LIST, ab Seite 28. Dort steht im Detail, was und in welchen Grenzen bei jedem Effekt-Typ zu verändern ist.

Wir picken uns zwei der wichtigsten Parameter heraus:

DRY/WET, in der fünften Zeile von oben. Eingestellt wird der Wert jedes Parameters immer mit „VALUE“, den Schaltern „6“ oder „7“ oder dem Datenrad. Der regelbare Bereich beginnt bei D63/W – das bedeutet: nur „trockenes“ Originalsignal, kein Effekt. Das andere Extrem ist D/W63: jetzt ist vom Original nichts mehr zu hören – es kommt nur noch Effektsignal. Genau dieser Wert wird verändert, wenn Sie im Mischpult an einem der Regler bei DSP2~4 drehen!

OUTPUT LEVEL, in der Zeile darüber, steuert die Stärke des Signals, das aus dem Effekt-Block wieder herauskommt. Es funktioniert nämlich nicht immer, einfach nur die Lautstärke des Parts wie gewünscht einzustellen. Ein leises Eingangssignal bringt den Verzerrer nicht richtig zum „Röhren“ – also muss das Eingangssignal laut sein. Wenn aber durch den Effekt die Voice viel zu laut würde, dann regelt das OUTPUT LEVEL die Lautstärke ohne dabei den Klang zu verändern.

Experimentieren Sie mit den Parametern! Mit den DSPs ist noch viel mehr möglich, als in den Preset-Typen angeboten wird. Und wenn Sie eine neue, gelungene Einstellung gefunden haben, dann wollen Sie den neuen Effekt-Typ sicher auch abspeichern: und zwar als USER-EFFECT



Diese Seite erscheint, wenn Sie in der EFFECT PARAMETER EDIT Seite auf den Schalter „H“ bei USER EFFECT drücken.

Geben Sie dem neuen Effekt noch einen aussagekräftigen Namen – und speichern Sie das Werk ab.

Ab sofort steht der neue Effekt in der Effekt-Liste der Kategorie USER zum Einsatz bereit. Sie können den neuen USER-Effekt auch in das Voice-Set einer neuen USER-Voice einbinden – dann erscheint die USER-Voice gleich mit Ihrem USER-Effekt. Insgesamt stehen 19 USER-Effekt-Speicherplätze zur Verfügung, und zwar je 3 für REVERB, CHORUS und DSP1, sowie 10 USER-Effekte für DSP2 bis 4.

Effekte anhäufen – Einstellungen für DSP-Extremisten:

Wie bereits angesprochen, ist jedem Panel Part „von Haus aus“ einer der drei Effekt-Blocks DSP2 bis 4 zugeordnet. Diese gleichmäßige Verteilung können Sie aber ganz leicht verändern – um etwa den Part RIGHT1 mit PHASER und DISTORTION und TEMPO DELAY gleichzeitig zu spielen. Allerdings gehen dann RIGHT2 und LEFT leer aus – für die beiden Parts bleiben nur die System-Effekte REVERB und CHORUS übrig.

Die Zuordnung der Effekte erfolgt in der bekannten Seite EFFECT TYPE EDIT. Bei mehreren Effekten spielt auch deren Reihenfolge eine entscheidende Rolle: es macht einen Unterschied, ob das Signal zuerst durch den PHASER geht und dann erst verzerrt wird – oder umgekehrt. Die angesprochene Brutal-Kombination ist sicherlich nicht sonderlich reizvoll – aber die Möglichkeit, einen einzigen Part mit mehreren DSPs zu spielen, macht durchaus Sinn! Probieren Sie doch einmal aus:

Orgel mit ROTARY SPEAKER und TEMPO DELAY, oder

E-Piano mit PHASER und CROSS DELAY, oder

E-Gitarre mit DISTORTION und ECHO, oder...

9.12 EQ: Die digitalen Equalizer

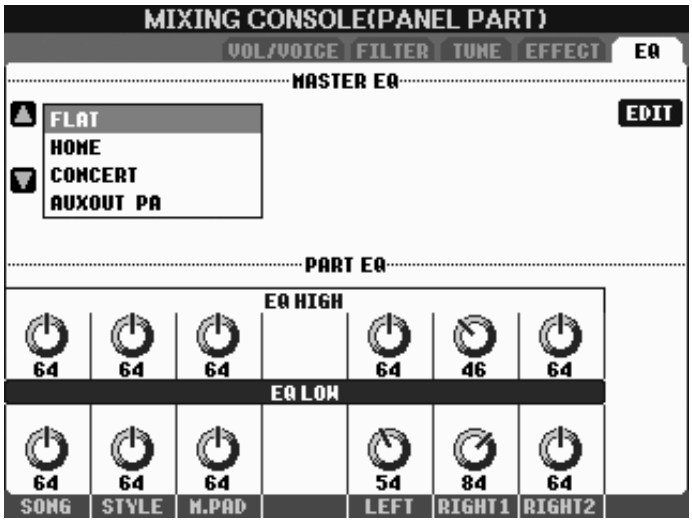
Schalten Sie mit TAB zur fünften und letzten Seite der MIXING CONSOLE: EQ

Was ist eigentlich ein EQ?

Ein EQ kann Lautstärken verändern, anheben oder absenken. Das Besondere am EQ ist, dass jeweils nur bestimmte Anteile des Signals betroffen sind, nicht das ganze Signal. Dadurch wird das Signal nicht primär lauter oder leiser, sondern der Klang des Signals wird verändert. Eine einfache Klangregelung, die wohl jeder kennt, sind die Regler für „HÖHEN“ und „BÄSSE“ (oder „TREBLE“ und „BASS“, oder „HI“ und „LOW“) an vielen Radios oder Verstärkern im Hi-Fi-Bereich. Dabei handelt es sich ebenfalls um einen (noch einfachen) EQ.

Welche EQs gibt es im PSR-3000 und PSR-1500?

Die Klangregelung der Instrumente bietet zwei verschiedene EQs, die auch verschiedene Aufgaben haben:



MASTER EQ:

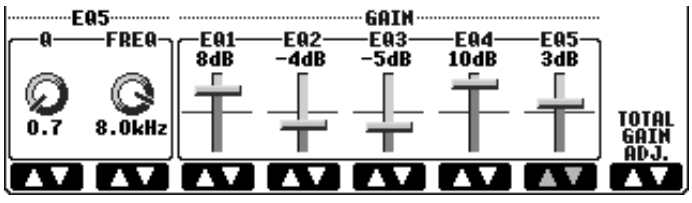
Dieser EQ wirkt auf die Summe, auf das gesamte Signal des Instruments. Mit dem MASTER EQ wird der Klang an die aktuelle akustische Situation angepasst – etwa je nach eventuell angeschlossenem Verstärker und Lautsprechern, dem Raum, der Raumakustik. Der MASTER EQ wird meist nur ein einziges mal eingestellt – und bleibt dann so lange stehen, wie sich an den äußeren Umständen nichts ändert.

PART EQ:

Die insgesamt 30 Part-EQs dienen zur Klangkorrektur einzelner Parts oder Gruppen von Parts. Die Einstellungen der Part-EQs ändern sich ständig, etwa je nach gewählter Voice. Deshalb sind die Part-EQ-Einstellungen der Panel Parts in OTS und Registration Memory speicherbar – aber die MASTER EQ Einstellungen nicht!

Die Einzelheiten: MASTER EQ , Mittenfrequenz und Q-Faktor:

Links oben im Display steht eine Liste von EQ-Einstellungen – die Auswahl erfolgt mit den Schaltern „A“ und „B“ am Display. Öffnen Sie den MASTER EQ mit EDIT, Schalter „F“: Die Abbildung hier zeigt nur die untere Hälfte des Displays. Sie sehen 5 EQ-GAIN-Regler mit der Maß-Einheit „dB“, für Dezibel. Die dargestellte Position der Regler ist nur exemplarisch – das klingt mit Sicherheit nicht gut. Die 5 Regler verstärken oder dämpfen die Klanganteile in der Umgebung einer bestimmten Frequenz, der sogenannten Mittenfrequenz. Die Mittenfrequenz des zuletzt „angefaßten“ Reglers wird bei FREQ angezeigt und ist mit dem Schalter „2“ oder dem Datenrad einstellbar.



Der Q-Faktor (ganz links) bestimmt, wie „breit“ die Umgebung um die Mittenfrequenz ist, die noch mit angehoben oder abgesenkt wird. Je größer der Q-Faktor ist, desto mehr „verengt“ sich das betroffene Frequenzband. Sehr kleine Werte beim Q-Faktor führen dazu, daß auch noch entferntere Klanganteile verstärkt oder gedämpft werden. Ganz rechts unten im Display sehen Sie TOTAL GAIN ADJUST. Dieser Parameter dient dazu, die Gesamtlautstärke anzupassen, falls das Instrument durch den Einsatz der EQ-Regler zu laut oder leise geworden ist. Mit STORE1 ider STORE2 speichern Sie das neue Master-EQ-Setting ab. So viel zur Theorie!

Und die Praxis?

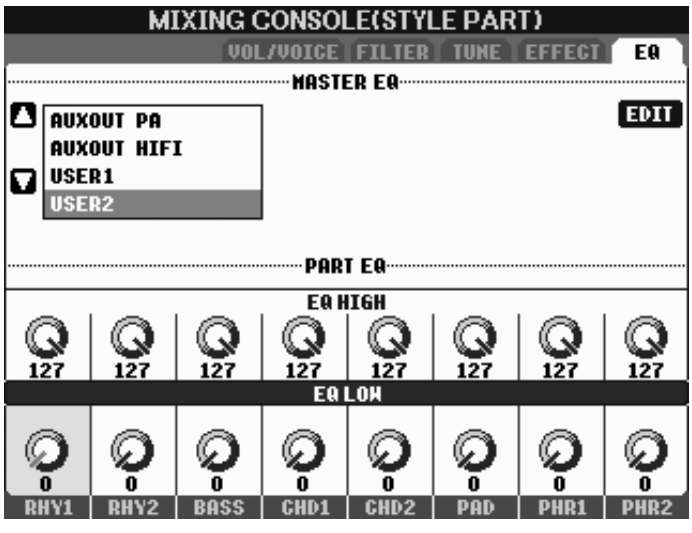
Gehen Sie vorsichtig mit dem Master EQ um! Jedwelche Einstellungen mit mehr als 5 dB plus oder minus sind nur selten sinnvoll! Der MASTER EQ ist so mächtig, dass man damit den Klang auch vollkommen kaputt machen kann!

Tipp: Probieren Sie zuerst die Preset-Einstellungen, wie HOME oder AUX OUT PA aus. Sehen Sie sich die Parameter an! Welche Mittenfrequenzen liegen auf den Schiebereglern? Wie ist Q eingestellt? Um wie viel dB wird angehoben oder gedämpft! Sie werden schnell feststellen, dass es hier um eher dezente denn brachiale Klangkorrekturen geht!

Tipp: Wenn es wirklich „nicht gut“ klingt, dann versuchen Sie nicht, den Klang damit „schön“ zu regeln, dass Sie Frequenzen anheben! Im Gegenteil: Suchen Sie zuerst den störenden Frequenzbereich! Schieben Sie einen der Regler nach oben und verändern Sie dann dessen Mittenfrequenz. Wenn der Bösewicht gefunden ist, dann senken Sie diesen Frequenzbereich ab – und alles sollte gut sein, zumindest besser!

Die Einzelheiten: PART EQ

Im unteren Bereich des Displays befindet sich der „Part EQ“. Die Auswahl der Parts für den PART EQ erfolgt – wie gewohnt – mit dem Schalter „MIXING CONSOLE“: die Anzeige wechselt in der üblichen Reihenfolge. Die digitalen 2-Band-PART EQs dienen zur Feinabstimmung einzelner Parts. Die Panel Voices rufen durch das Voice-Set bereits passende PART EQ Einstellung auf. Auch Style- oder Song-Daten können MIDI-Events enthalten, die die PART EQs steuern. Die Werte aktuellen sind bei „EQ HIGH“ und „EQ LOW“ zu sehen und zu verändern.



Die Abbildung zeigt ein extremes – und daher nicht empfehlenswertes – Beispiel! Aber jetzt ist die Wirkung der PART EQs deutlich zu hören! Die Regler einer ganzen Zeile werden mit dem gedrückt gehaltenen Schalter „D“ oder „E“ angefasst – dann bewegt das Datenrad alle Regler gleichzeitig. Spielen Sie mit einem Style und probieren Sie es aus!

Sehen wir uns zwei realistische Einstellungen an! Wählen Sie bitte zuerst für RIGHT1 die Voice „Live!NylonGuitar“ und holen Sie anschließend die Anzeige der PART EQs für die PANEL PARTS ins Display!

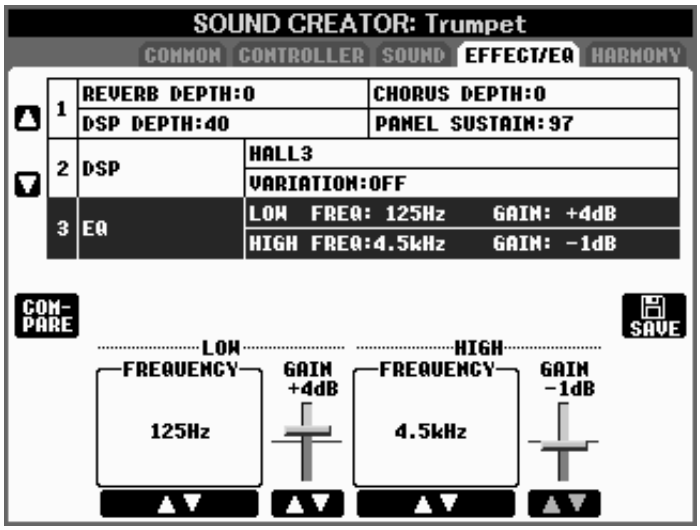
Part EQ „Live!NylonGuitar“

Die Abbildung zeigt den PART EQ von RIGHT1, nachdem die Voice „Live NylonGuitar“ gewählt wurde. Die Höhen sind leicht angehoben, die Bässe etwas gedämpft: Subtile Änderungen – die aber der Voice den letzten Schliff geben!

PART EQ „Sweet!Trumpet“

Auch das VOICE-SET der Trompete bedient sich des PART EQs: eine leichte Anhebung der Höhen und Bässe.

Bei der Gestaltung eigener Voices können Sie sogar die internen Parameter des PART EQs festlegen. Öffnen Sie mit die Funktion SOUND CREATOR mit dem gleichnamigen Schalter auf dem Bedienfeld und blättern Sie mit TAB zur Seite EFFECT/EQ. Der dritte Eintrag (mit „B“ nach unten gehen!) sieht so aus:



Bei LOW FREQUENCY und HIGH FREQUENCY stellen Sie die Mittenfrequenzen der beiden EQ-Bänder ein.

Der Wert bei GAIN bestimmt, um wie viel dB das Band angehoben oder abgedämpft wird.

Mit COMPARE vergleichen Sie bequem zwischen „mit“ und „ohne“ EQ.

Mit „SAVE“ wird die neue Voice gespeichert – zusammen mit den neuen Einstellungen des PART EQs.

Für die Einstellungen der PART EQs gibt es keine speziellen Speicherplätze wie beim MASTER EQ oder den USER-Effekten. Das ist auch gar nicht notwendig. Die jeweiligen PART EQs sind im VOICE SET, im Style oder im Song mit abgelegt. Zur Steuerung über MIDI dienen SystemExclusive-Events. Die entsprechende Liste – Sie ahnen es schon! – finden Sie auf der Seite 62 der DATA LIST.

Zum Abschluss: ein Selbstversuch!

Wir brauchen dazu drei MASTER EQ Einstellungen: FLAT, BOESE und GIFT.

FLAT ist eine der fertigen Einstellungen, alle GAIN-Regler stehen auf 0dB.

BOESE wird aus FLAT gemacht, mit den GAIN-Werten: –12, -6, +6, -6, -12

GIFT entsteht auch aus Flat, mit 6, 3, -3, 3, 3

Spielen Sie ein ganzes Lied, Song oder Style, mit der MASTER EQ Einstellung BOESE. Dann stopp! Schalten Sie zu FLAT und spielen Sie weiter! FLAT klingt herrlich! Spielen Sie dann ein ganzes Lied mit GIFT! Wieder stopp – und schalten Sie erneut zu FLAT. Jetzt klingt FLAT ziemlich blass! EQs sind auch Suchtmittel und machen sehr schnell anhängig!

10. Das Mikrophon (nur PSR-3000)

Ein an Ihr PSR-3000 angeschlossenes Mikrophon kann auf eine Vielzahl von Effekten zugreifen. Welcher Effekt für welchen Zweck erforderlich bzw. hilfreich ist, soll in diesem Kapitel dargestellt werden.

10.1 Welches ist das richtige Mikrophon?

Machen Sie sich zunächst ein paar Gedanken über den Verwendungszweck Ihres Mikrophons. Welchen Anforderungen soll Ihr Mikrophon gerecht werden?

Möchten Sie lediglich gelegentlich eine Ansage zwischen zwei Titeln machen?
Möchten Sie singen und sprechen?
Ist der Gesang und Ihr gesprochenes Entertainment der Dreh- und Angelpunkt Ihrer gesamten Darbietung?
Möchten Sie den Effekt Vocal Harmony einsetzen?

Die Antworten auf diese Fragen stehen in direktem Zusammenhang mit der Frage:

Was muss ich ausgeben?

Ein Einsteigermikrophon der unteren Preisklasse ist bereits ab ca. 30,00€ erhältlich. Für die ersten „Gehversuche“ in Sachen Ansage und Gesang ist dies sicherlich eine sehr preisgünstige Alternative.
Ein Einsteigermikrophon der mittleren Preisklasse liegt etwa zwischen 50,00€ und 70,00 € und genügt Amateuransprüchen in den meisten Belangen.
Bedenken Sie jedoch folgendes: Auch beim Mikrophon entspricht Ihr künstlerisches Ergebnis der Summe aus *Ihrer* Leistung und der Qualität Ihres *Werkzeugs*.
Die hochwertigen Mikrophone der oberen Preisklasse liegen etwa zwischen 100,00€ und 200,00€ (und darüber).

Achten Sie bei der Wahl Ihres Mikrophons auf folgende Punkte:

- Verwenden Sie unbedingt ein „dynamisches“ Mikrophon! (Kein Kondensatormikrophon, da dieses eine Phantomspeisung benötigt!)
- die Impedanz des Mikrophons sollte um ca. 250 Ohm liegen.
- Das Mikrophon sollte eine Nierencharakteristik oder noch besser eine Super-Nierencharakteristik besitzen. Dies erhöht zum einen die Unempfindlichkeit gegenüber Rückkopplungen und erlaubt Ihnen beim Singen eine gewisse Bewegungsfreiheit. Ausserdem sollte gerade bei der Verwendung des Mikrophons mit Vocal Harmony ein Übersprechen von einer externen Verstärkeranlage vermieden werden.

- Einige Mikrophone haben bei geringen Entfernungen zur Tonquelle - Ihrem Mund also – eine Anhebung im tiefen Frequenzbereich. Man spricht hier vom Nahbesprechungseffekt. Testen Sie den für Sie angenehmsten Abstand und achten Sie ggf. auf die Auswirkungen auf den Klang.
- Achten Sie bei Mikrophonen mit An- und Ausschalter auf dessen Geräuschlosigkeit. Da Sie das Mikrophon auch am Keyboard stumm schalten können, ist ein Schalter nicht zwingend notwendig.
- Verwenden Sie für den Live-Einsatz ein besonders robustes Mikrophon, das den Strapazen des „ aufregenden Bühnenlebens“ gewachsen ist.

Der Test als Entscheidungshilfe

Was beim Auto die Probefahrt, ist beim Mikro der Test des Lieblingslieds. Ihr Musikhändler wird Ihnen sicherlich bei der Kaufentscheidung behilflich sein und Ihnen unter Umständen ein Mikrophon auch einmal ausleihen. Bedenken Sie, dass bei aller fachlich richtigen Einschätzung Ihre persönliche Stimmencharakteristik, Ihr persönliches Wohlgefühl beim Singen und damit Ihre Subjektivität für den Kauf ausschlaggebend sein werden.

Das YM-100S

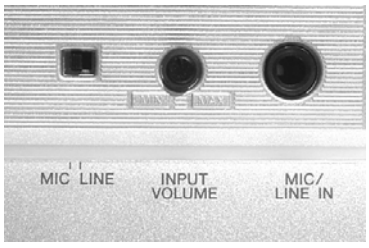
Das Yamaha-Mikrophon YM-100S wurde speziell für den Gebrauch mit einem Keyboard und Vocal Harmony entwickelt. Seine Charakteristik macht es zur ersten Wahl, wenn Sie ein Mikrophon für den Einsatz mit Ihrem PSR-3000 suchen!

Kabel nicht vergessen!

Die meisten Mikrophone werden ohne Kabel geliefert. Denken Sie also auch an den Kauf eines Mikrophonkabels in einer für Sie praktischen Länge. In die Mikrophon-Buchse des PSR-3000 passt ein ¼-Zoll (6,3mm) Klinkenstecker.

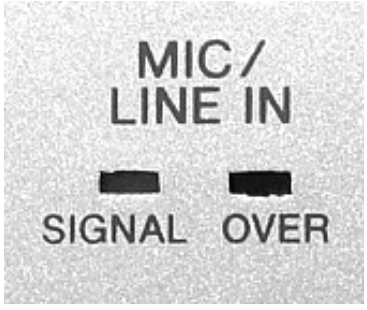
10.2 Das Mikrophon richtig aussteuern

Schliessen Sie Ihr Mikrophon an der Rückseite des ausgeschalteten Keyboards an.



Stellen Sie den mit „INPUT VOLUME“ bezeichnete Regler zunächst auf „MIN“.

Schalten Sie nun das Keyboard ein.

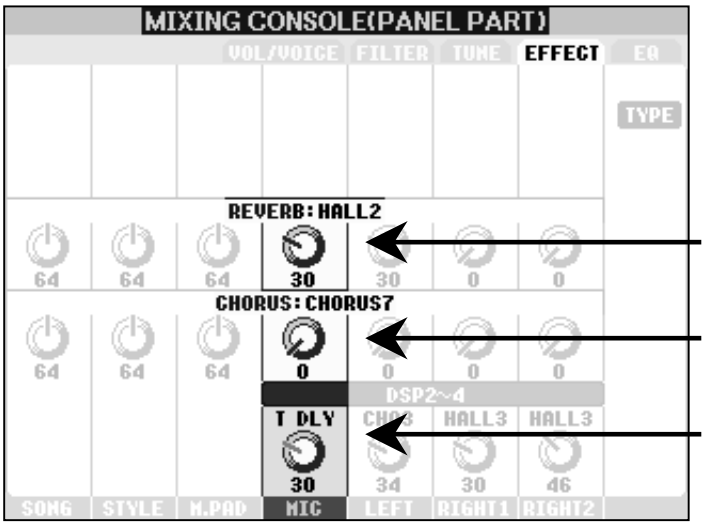


Singen und sprechen Sie ein paar Takte und drehen Sie dabei „INPUT VOLUME“ langsam auf. Behalten Sie die beiden Lämpchen „SIGNAL“ und „OVER“ im rechten Teil des Bedienfelds im Auge. Bei jedem Signal leuchtet das „SIGNAL“-Lämpchen auf. „OVER“ („darüber“) zeigt jede Übersteuerung an und sollte nur aufleuchten wenn Sie wirklich schreien. Für den Fall, dass „OVER“ häufiger aufleuchtet, müssen Sie den Regler auf der Rückseite zurückdrehen.

10.3 Effekte einsetzen

Wie wir bereits in den vorigen Kapiteln gesehen haben, stehen dem Mikrophon auch einige Effekte zur Verfügung.

Drücken Sie die Schalter „DIRECT ACCESS“ und „CHOIR & PAD“ im Bedienfeld „VOICE“. Dies ist der Kürzeste Weg auf die Effekt-Seite der MIXING CONSOLE:



Stellen Sie auf dieser Seite die Werte für

„REVERB“ (Nachhall),

„CHORUS“ und evtl.

„DSP 4“ für das Mikrophon ein.

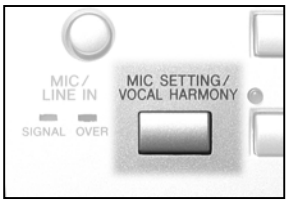
Achtung: Bedenken Sie, dass die Systemeffekte „REVERB“ und „CHORUS“ immer vom aktuell gewählten Style abhängig sind.

DSP 4

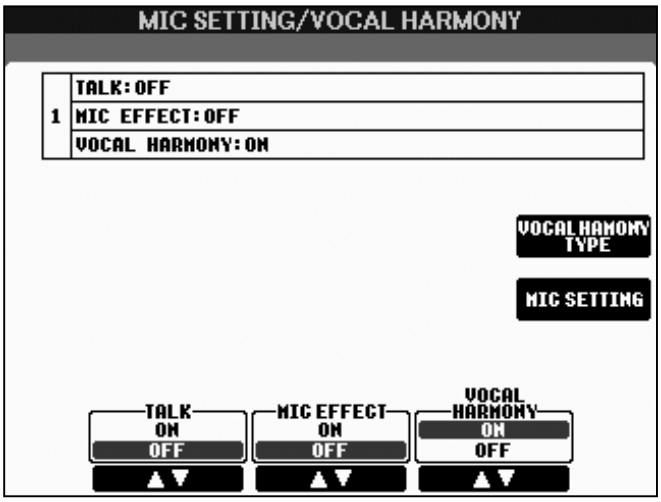
„DSP4“ kann unter anderem dem Mikrophon zugeordnet werden. In der unteren Reihe der MIXING CONSOLE wird für diesen Effekt das Verhältnis zwischen „trockenem“ Originalsignal („DRY“) und dem Effektsignal („WET“) geregelt. Drücken Sie den Schalter „F“ („TYPE“), um dem Mikrophon einen Effekttypen zuzuordnen.

Tipp: Wählen Sie für den Mikrophoneffekt (DSP4) einen angenehmen Hall aus, um vom System-Hall unabhängig zu sein. „Hall3“ tut dabei gute Dienste. Wählen Sie keine zu langen Hallzeiten und ein angemessenes Verhältnis aus trockenem Signal und Effektsignal.

Drücken Sie den Schalter „MIC SETTING/VOCAL HARMONY“ im linken Teil des Bedienfelds.



Es erscheint folgendes Display:



10.4 VOCAL HARMONY

Bisher standen wir in diesem Kapitel mit unserem Gesang ganz schön alleine da. Das soll sich nun ändern:

10.4.1 Auswählen eines VOCAL HARMONY Typs

Drücken Sie den Schalter „H“ „VOCAL HARMONY TYPE“.

Auf dem PRESET-Laufwerk stehen (auf den Seiten „P1“ bis „P7“) 61 Vocal Harmony-Typen zur Auswahl.

Wählen Sie wie in unserem Beispiel den Typ „MixedChoir“ auf der zweiten Seite („P2“).

1. Übungsbeispiel:

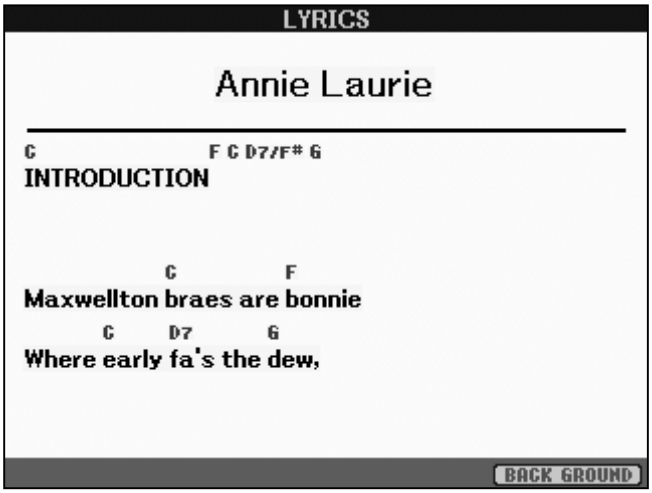
- Drücken Sie „EXIT“ und schalten Sie den Vocal Harmony-Effekt ein.
- Schalten Sie die Begleitautomatik („ACMP“) ein.
- Spielen Sie mit der linken Hand einen C-Dur Akkord. Geben Sie mit der rechten Hand den Ton G vor.
- Singen Sie den Ton G ins Mikrophon.
  Sie hören nun die Verdopplung Ihrer Stimme. Aus Ihrer Solostimme generiert Vocal Harmony einen ganzen gemischten Chor („Mixed Choir“).

2. Übungsbeispiel

Das gleiche Ergebnis erzielen Sie, indem Sie „ACMP“ wieder ausschalten, und stattdessen den „LEFT“-Part einschalten. Spielen Sie mit der linken Hand einen Akkord und singen Sie ins Mikrophon.

3. Übungsbeispiel:

- Drücken Sie den Schalter „SONG SELECT“ im Bedienfeld „SONG“.
- Wählen Sie den Song „Annie Laurie“ im Ordner „Sample Songs“ auf dem Preset-Laufwerk.
- Drücken Sie den Schalter „KARAOKE“ im Bedienfeld „SONG“.
- Starten Sie den Song:



Singen Sie bei eingeschaltetem Vocal Harmony-Effekt den Text zum laufenden Song.

Sie werden wieder feststellen, dass Sie „nicht alleine“ singen.

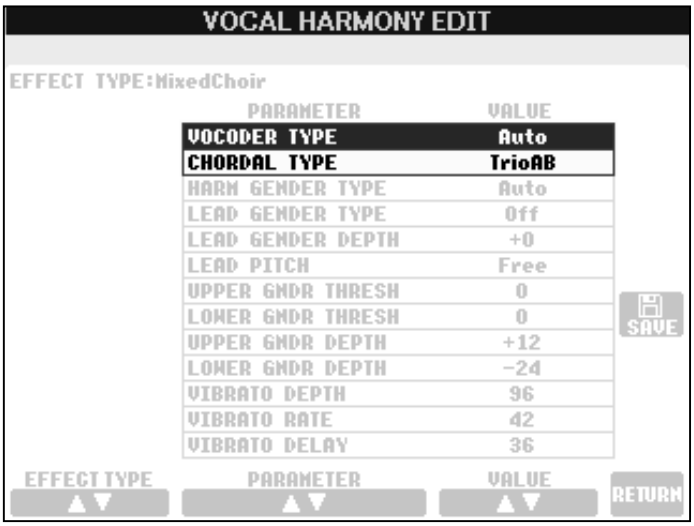
Tipp: Drücken Sie nach einiger Einübungszeit den Schalter „TRACK 1, um die gespielte Melodiespur auszuschalten.

10.4.2 CHORDAL- und VOCODER-Typen

Nach diesen drei Übungsbeispielen wenden wir uns nun den möglichen Vocal Harmony-Typen und den Steuerungs-Modi, denen Sie angehören können, zu.
Dazu schauen wir uns die Parameter unseres „Mixed Choirs“ etwas genauer an.

Drücken Sie auf der Seite „VOCAL HARMONY TYPE“ den Schalter „8 unten“, „EDIT“.

Sie erhalten folgendes Display:



Den oberen beiden Zeilen entnehmen wir, dass unser gemischter Chor sowohl „VOCODER TYPE“ als auch „CHORDAL TYPE“ sein kann. Dies gilt übrigens für die meisten, nämlich für 56 der Vocal Harmony-Preset-Typen.

CHORDAL TYPE

Beim „CHORDAL TYPE“ werden die von Vocal Harmony erzeugten Harmonienoten durch folgende drei Akkordtypen festgelegt:

1. Links vom Style-Splitpunkt gespielte Akkorde bei eingeschalteter Begleitautomatik.
2. Links vom Left-Splitpunkt gespielte Akkorde bei ausgeschalteter Begleitautomatik und eingeschalteter Left-Voice.
3. Im Song enthaltene XF-Akkordinformationen. Wenn der Song solche Akkordinformationen im Yamaha-XF-Format enthält, werden diese als Akkordsymbole oberhalb des Liedtextes dargestellt.

Mittlerweile haben Sie natürlich längst festgestellt, dass es sich bei den 3 Möglichkeiten genau um unsere drei Übungsbeispiele handelt. Bei allen drei Beispielen wurde „MixedChoir“ als Chordal Type angesteuert.

VOCODER TYPE

Beim „VOCODER TYPE” werden die von Vocal Harmony erzeugten Noten durch sogenannte Steuernoten definiert. Auch hier gibt es drei Arten von Steuernoten:

1. Noten die im oberen („UPPER“) Tastaturbereich (also rechts vom Left-Splitpunkt) gespielt werden. Die Upper-Parts (RIGHT1 und 2) brauchen zum Steuern des Vocal Harmony nicht eingeschaltet sein.
2. Noten die im unteren („LOWER“) Tastaturbereich (also links vom Left-Splitpunkt) gespielt werden. Der Lower-Part (LEFT) braucht zum Steuern des Vocal Harmony nicht eingeschaltet sein.
3. Noten, die auf einer der 16 Songspuren eines MIDI-Files programmiert sind.

10.4.3 CHROMATIC- und DETUNE-Typen

Für diese beiden Typen sind keine Akkordinformationen oder Steuernoten notwendig. Im Feld der Preset-Vocal Harmony-Typen stellen die Typen „CHROMATIC“ und „DETUNE“ eine klare Minderheit dar:

CHROMATIC
Beim Chromatic-Typ haben die durch Vocal Harmony erzeugten Stimmen immer den gleichen Abstand zur Originalstimme. Der wohl berühmteste Vertreter dieser Familie ist wohl „Sp(ee)dy Mouse“, der Sie stimmlich in eine kleine freche Maus verwandelt.

DETUNE
Die Originalstimme bestimmt bei diesem Typen die von Vocal Harmony erzeugten Stimmen. Diese können gegen die Originalstimme verstimmt („detune“) und in ihrem Klang und der Oktavlage verändert werden.

Die 4 Chromatic- bzw. Detune-Typen:

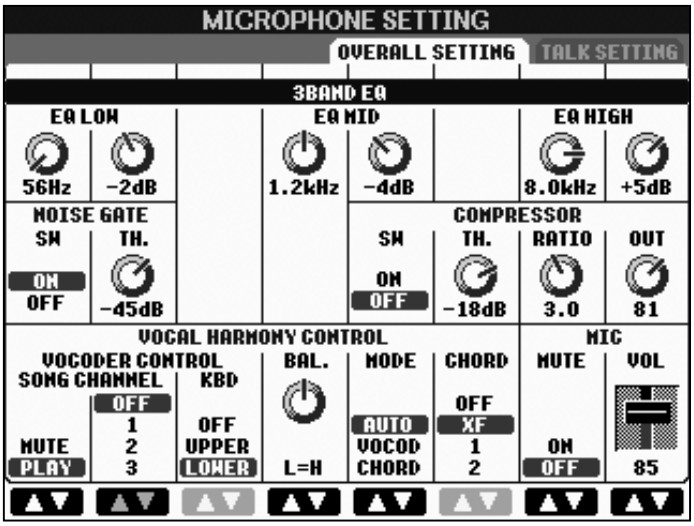
1. SpdyMouse	CHROMATIC
2. SingBass	CHROMATIC
3. ChromatXG	CHROMATIC
4. DetuneXG	DETUNE

Alle anderen Preset-VH-Effekte sind „CHORDAL“- und „VOCODER“-Typen

Wann wird ein Vocal Harmony-Typ als Chordal-Typ und wann als Vocoder-Typ angesprochen? - Werfen wir einen Blick auf das Mikrophon-Setting:

10.5 Das MICROPHONE SETTING

Drücken Sie im MIC SETING/VOCAL HARMONY“-Display den Schalter „MIC SETTING“.



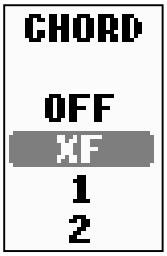
Die Bedienung funktioniert in üblicher Weise:

Die Schalter links und rechts des Displays wählen eine Reihe. Die Schalterpaare „1 bis 8“ ändern den Parameter. Das Datenrad hilft wie immer dabei.

Das „MICROPHON SETTING“ (Mikrophon-Einstellung) ist in zwei Seiten unterteilt: Unser Beispiel zeigt das „GLOBAL SETTING“ mit den allgemeinen Einstellungen für das Mikrophon.

In der unteren Zeile des „GLOBAL SETTINGS“ finden Sie den Bereich „VOCAL HARMONY CONTROL“:

Stellen Sie unter „MODE“ ein, ob der gewählte Vocal Harmony-Typ als Chordal-Typ („CHORD“) oder als Vocoder-Typ („VOCOD“) angesprochen werden soll. In unserem Beispiel ist „AUTO“ eingestellt. Dies bedeutet: Wenn die Begleitautomatik oder der Left-Part angestellt sind oder wenn der aktuell gewählte Song Akkordinformationen gespeichert hat, so wird automatisch der CHORDAL-Modus eingestellt. In allen anderen Fällen wird „VOCODER“ eingestellt.



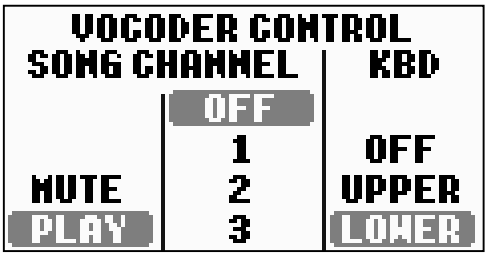
Stellen Sie unter „CHORD“ ein, welche Daten auf dem verwendeten MIDI-File zur Akkorderkennung verwendet werden sollen:

„OFF“:Keine Daten.

„XF“: Akkord-Daten im XF-Format.

„1-16“:Die Akkorde des eingestellten Songkanals. Diese Einstellung ist dann sinnvoll wenn ein MIDI-File weder XF- noch Vocoder-Steuernoten enthält. Suchen Sie dann auf dem MIDI-File die Spur die Akkorde beinhaltet. Z.B. eine Streicher-Fläche.

In der unteren Zeile links sehen Sie den Bereich „VOCODER CONTROL“. Stellen Sie hier die notwendigen Parameter ein, falls der gewählte Vocal Harmony-Typ im VOCODER-Modus angesprochen wird:

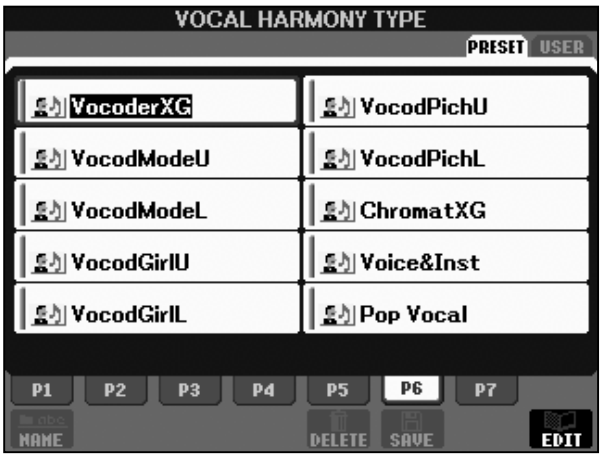


Stellen Sie unter „SONG CHANNEL“ den Kanal ein, der die Steuernoten für den VOCODER-Modus beinhaltet.

Die gewählte Kanalnummer lässt sich durch „MUTE“ stumm schalten.

Stellen Sie unter „KBD“ (**K**EY**B**OAR**D**) ein, ob der obere Tastaturbereich „UPPER“ (rechts vom Left-Splitpunkt) oder der untere Tastaturbereich „LOWER“ (links vom Left-Splitpunkt) zur Steuerung des VOCODER-MODUS eingesetzt werden soll.

YAMAHA-Software

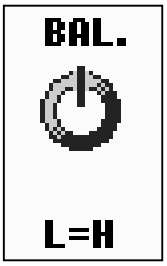


Bei Yamaha-Software wird automatisch „SONG CHANNEL 16“ eingestellt. Als Vocal Harmony-Typ wird im Regelfall „Vocoder XG“ gewählt:

Wieviel Vocal Harmony ist sinnvoll?

Auch bei Vocal Harmony gilt: Zu viel (des Guten) ist zu viel!

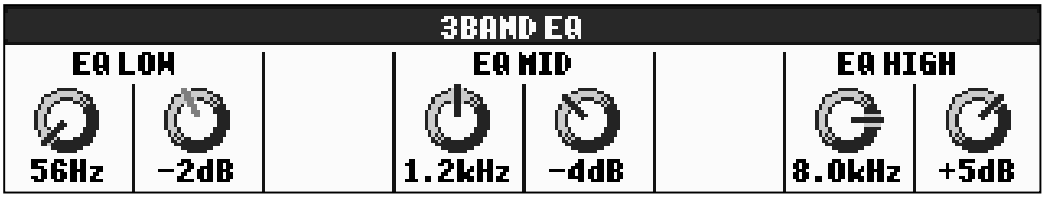
Setzen Sie den Vocal Harmony-Effekt mit Bedacht und eher sparsam ein. Nichts ist schlimmer als ein Lied, das von Anfang bis Ende mit Vocal Harmony und das in voller Lautstärke vorgetragen wird. Singen Sie die Strophe ruhig ohne Vocal Harmony. Umso grösser ist der Effekt, wenn im Refrain der Chor loslegt.



Zum Mischen zwischen Ihrer Stimme und den Vocal Harmony-Stimmen dient der Regler „BAL“.

„L“ steht für „Lead“. Dies bedeutet Hauptstimme, also Ihre Stimme.
„H“ steht für „(Vocal) Harmony“.
Der Wertebereich liegt zwischen „L63>H“ (nur Ihre Stimme) bis „L<H63“ (nur Vocal Harmony).

Der 3-Band-Equalizer



Dem Mikrophon steht exklusiv ein 3-Band-Equalizer zur Verfügung. „EQ LOW“ (Tiefenfrequenz), „EQ MID“ (Mittenfrequenz) und „EQ HIGH“ (Höhenfrequenz). Stellen Sie mit dem jeweils linken Regler die exakte Filterfrequenz ein. Senken Sie mit dem jeweils rechten Regler das entsprechende Frequenzband ab oder heben Sie es an.

Immer wieder taucht die Frage auf:

Welches ist denn nun die richtige EQ-Einstellung fürs Mikro?

Die Antwort: *Die* (einzig) richtige Einstellung *gibt es nicht*! Wieder einmal hängt vieles von Ihrer persönlichen Stimme, von der Umgebung und von den verwendeten Komponenten (Mikrophon, PA etc.) ab.

Es gibt jedoch einige Punkte, die Sie beim Einstellen des Mikrophon-EQs beachten sollten:

- All zu tiefe Frequenzen in der (Gesangs-) Stimme können zuweilen Probleme erzeugen. Gerade beim Einsatz grösserer Anlagen und dem Einsatz von Subwoofern kann dies zu einem dumpfen, „wumrigen“ Sound führen.
- Das Absenken der Mittenfrequenzen erweist sich in der Praxis als vorteilhaft, da gerade der mittlere Frequenzbereich gelegentlich als „unschön“ empfunden wird.

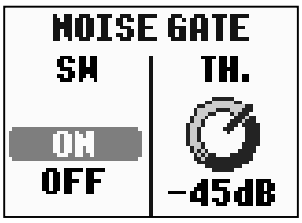
- Die Transparenz Ihrer Stimme für Sprache und Gesang gleichermassen wird durch die Höhenfrequenzen hervorgehoben. Ein Anheben des Höhenfrequenzbandes sorgt für klare Verständlichkeit. Aber Vorsicht: Nicht übertreiben: „Zischen“ und „Rauschen“ heissen die natürlichen Feinde des „Höhenfrequenzaufreissers“.
- Ausprobieren, ausprobieren, ausprobieren!

NOISE GATE

„NOISE” bedeutet „Geräusch”, „GATE“ bedeutet „Tor“.

Rauschen ist beim Mikrophon das störendste Nebengeräusch, das man nach Möglichkeit loswerden möchte.

Bei dieser Funktion ist mit „NOISE GATE“ der Schwellenwert gemeint, ab dem das Rauschen unterdrückt wird. Und wie geht das? – Ganz einfach: Das Mikrophon wird beim Unterschreiten des Schwellewerts einfach ausgeschaltet. Anders ausgedrückt: Erst ab einem bestimmten Schwellenwert wird der Signalweg des Mikrophons freigegeben.



Unter „SW“ („SWITCH“ = Schalter) schalten Sie die Funktion ein („ON“) bzw. aus („OFF“).

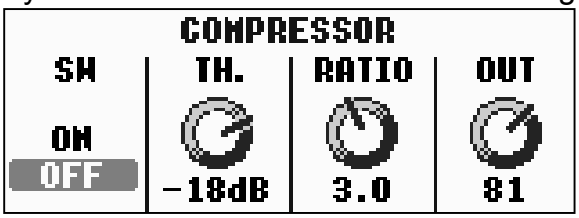
Unter „TH.“ („TRESHOLD“) wird der Schwellenwert in „dB“ eingestellt.

Die Funktion ist sehr hilfreich: Nach jeder Ansage bzw. jedem Gesangspart schaltet das Mikrophon automatisch stumm.

Aber Obacht: Ein zu hoher Schwellenwert lässt die Stimme bisweilen „abreissen“. Dies können Sie ausprobieren, indem Sie absichtlich den höchstmöglichen Schwellenwert („-30dB) einstellen und bei eingeschaltetem NOISE GATE vom Flüstern ins lautere Sprechen oder Singen übergehen. Probieren Sie es auch umgekehrt aus . Sie merken wie das Mikrophon ab dem Schwellenwert einfach ausschaltet. Finden Sie durch Ausprobieren den für Sie besten Kompromiss aus Rauschunterdrückung und vollendeten Sätzen.

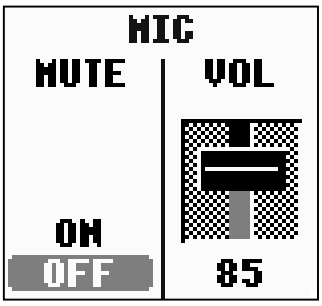
Der Kompressor

Der Dynamikumfang der (gesungenen) Stimme kann durch diesen exklusiven Mikro-Kompressor komprimiert werden. Dies ist besonders für den „VOCAL HARMONY“-Effekt wichtig. Dieser vervielfältigt nämlich Ihre Stimme und damit auch die Unterschiede in der Dynamik in Ihrer Stimme. Das Ergebnis ist bei zu grossen dynamischen Unterschieden unbefriedigend.



Unter „SW“ („SWITCH“ = Schalter) schalten Sie den Effekt ein („ON“) bzw. aus („OFF“).

Unter „TH.“ („TRESHOLD“) wird der Schwellenwert in „dB“ eingestellt, ab dem das Signal komprimiert wird. Den Grad der Lautstärkereduktion stellen Sie unter „RATIO“ ein. In unserem Beispiel wird das Signal ab dem Schwellenwert im Verhältnis 3:1 komprimiert. Dies bedeutet: Wenn das Eingangssignal 3dB über dem Schwellenwert liegt, so liegt es nach der Kompression nur noch 1dB darüber. Unter „OUT“ regeln Sie das Ausgabesignal, also die Lautstärke des Mikrophonsignals (nach der Kompression). Bei einem Wert von „0“ ist bei eingeschaltetem Kompressor nichts mehr zu hören.



In der unteren Zeile des Displays befindet sich unter „MIC“ ein Schalter, um das Mikrophon stumm („MUTE“) zu schalten.
Der Schieberegler mit der Bezeichnung „VOLUME“ regelt die Lautstärke des Mikrophons. Dieser Wert entspricht dem Wert des „VOLUME“-Reglers der MIXING CONSOLE und des kleinen Mischpults „BALANCE“.

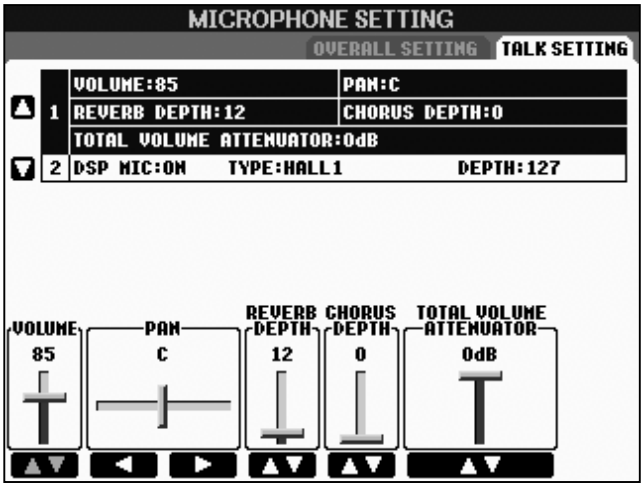
Tipp: Der schnellste Weg zum „OVERALL SETTING“: „DIRECT ACCESS plus „PERFORMANCE ASSISTANT“

10.6 Das TALK SETTING

Vocal Harmony und alle anderen Effekte des Mikrophons sind wichtig für den Gesang. Die Ansage zwischen den Liedern benötigt jedoch eine ganz andere Konfiguration. Die Lösung: „TALK“ (Sprechen)

Drücken Sie ausgehend vom „OVERALL SETTING“ einen der „TAB“-Schalter, um zu den Parametern des „TALK SETTINGs“ zu gelangen. Sie erhalten folgendes Display:

Benutzen Sie die Schalter „A“ und „B“, um zwischen „1“ und „2“ umzuschalten. ⟶

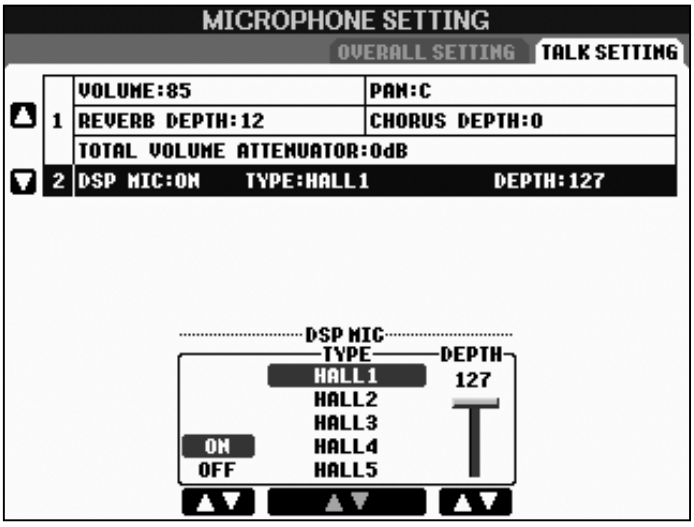


Unter „1“ stellen Sie folgende Parameter ein:

Stellen Sie bei „VOLUME“ die Mikrophon-Lautstärke für die Ansagen ein. Sie können die Lautstärke z.B. etwas anheben, um deutlich verstanden zu werden.
Über „PAN“ stellen Sie die Stereoposition des Mikros für die Ansage ein.

„REVERB DEPTH“: Warum nicht für die Ansage ein kleines bisschen Reverb (Nachhall) zugeben. Auch Chorus lässt sich unter „CHORUS DEPTH“ speziell für die Ansage einstellen. Benutzen Sie „TOTAL VOLUME ATTENUATOR“, um die Gesamtlautstärke des Keyboards (mit Ausnahme des Mikrophons) „herunterzufahren“. Dies ist besonders wichtig, wenn Sie etwa bei Tanzspielen während des Spielens eine kurze Ansage machen möchten, ohne den Style oder das MIDI-File zu stoppen. Sie sind dann deutlich zu verstehen, ohne dass der musikalische Fluss abreisst.

Drücken Sie Schalter „B“, um auf die Parameter im Bereich „2“ zuzugreifen:



Hier können Sie dem Mikrophon speziell für die Ansage einen passenden Effekt zuordnen.

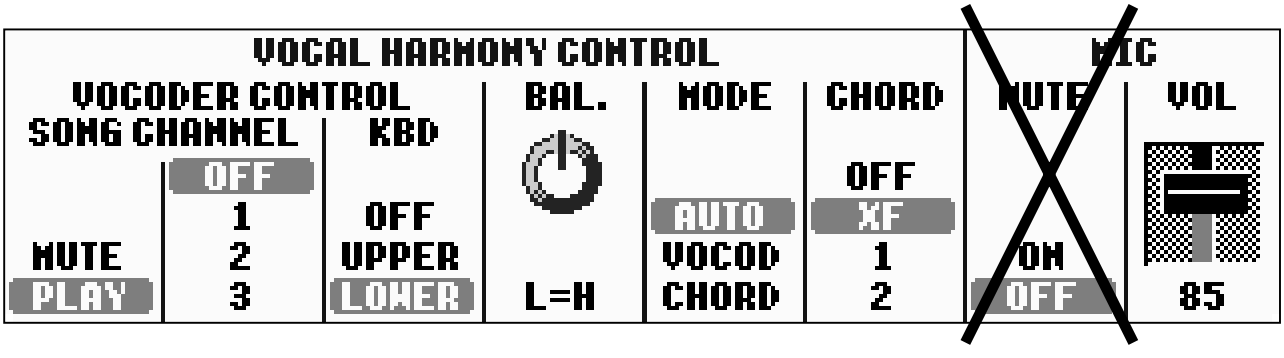
Schalten Sie den Effekt ganz links ein („ON“) bzw. aus („OFF“).
Wählen Sie unter „TYPE“ den Effekt-Typ. Bei manchen Effekt-Typen können Sie unter „DEPTH“ das Verhältnis zwischen trockenem Signal und Effektsignal einstellen.

Tipp: Der schnellste Weg zum „TALK SETTING“: „DIRECT ACCESS plus „SCORE“

Sobald Sie auf der Display-Seite „MIC SETTING VOCAL HARMONY“ den Schalter „2 oder 3 oben“, „TALK“ drücken, ist Ihr Mikrophon für die Ansage eingestellt.

10.7 Mikrophon-Einstellungen abspeichern

Die Einstellungen der beiden Seiten „OVERALL SETTING“ und „TALK SETTING“ werden automatisch auf dem Flash Rom gespeichert, wenn Sie das jeweilige Display verlassen.
Dies betrifft bei „OVERALL SETTING“ jedoch **nicht** die Parameter der unteren Zeile („VOCAL HARMONY CONTROL“ und „MIC“).



Diese Einstellungen können allerdings, mit Ausnahme von „MIC MUTE“ im REGISTRATION MEMORY gespeichert werden! („MEMORY“ drücken → Häkchen bei „MIC. SETTING“ → Speicherplatz wählen → Bank abspeichern nicht vergessen!)

Diese im REGISTRATION MEMORY gespeicherten Parameter des Mikrophon-Settings sind genau diejenigen, die beim Einsatz der FREEZE-Funktion „eingefroren“ und beim Einschalten von „Parameter Lock“ gesperrt werden.

Achtung: Wenn bei „FREEZE“ und „PARAMETER LOCK“ ein Häkchen bei „MIC: SETTING“ gesetzt ist, so werden bei jeweils eingeschalteter Funktion auch die Send-Level der System-Effekte „REVERB“ und „CHORUS“ eingefroren bzw. gesperrt.

Um mehrere verschiedene Einstellungen

- des 3-Band Equalizers
- der „NOISE GATE“-Parameter
- des Compressors
- und das gesamte „TALK“-Setting

abzuspeichern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie den Schalter „FUNCTION“ rechts neben dem Display
2. Drücken Sie den Schalter „I“, „UTILITY“
3. Drücken Sie die Schalter „TAB“ so oft, bis die Seite „SYSTEM RESET“ erscheint.
4. Drücken Sie den Schalter „F“, „SYSTEM SETUP FILES“.
5. Wählen Sie eines der beschreibbaren Laufwerke (USER, CARD oder USB).
6. Drücken Sie den Schalter „6 unten“, „SAVE“
7. Vergeben Sie einen Namen.
8. Drücken Sie den Schalter „8 oben“, „OK“.

System Setup Files wieder aufrufen:

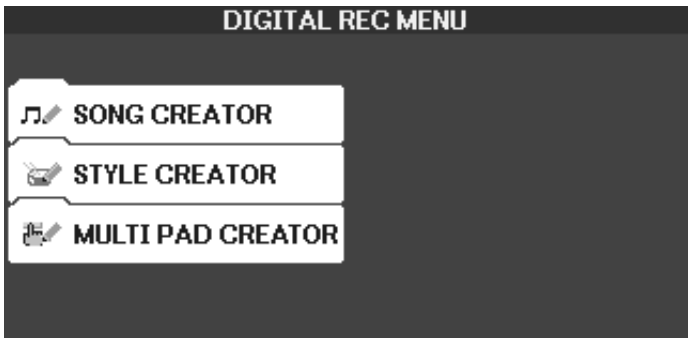
Die Schritte 1. bis 4. wie oben, dann

5. Wählen Sie das Laufwerk, auf dem Ihre System Setup-Datei abgespeichert ist.
6. Wählen Sie die gewünschte Datei.
7. Drücken Sie den Schalter „F“, „YES“.

11. Digital Recording

Drücken Sie den Schalter „DIGITAL RECORDING“ im Bedienfeld „MENU“:

Wie man bereits an der Schalterbeschriftung erkennen kann, stehen insgesamt drei Bearbeitungsprogramme zur Wahl:



Den MULTI PAD CREATOR haben Sie im Kapitel 8 bereits kennen gelernt. Er hilft beim Bearbeiten der Multi Pads. Zur Bearbeitung von Songs und Styles stehen der SONG CREATOR und der STYLE CREATOR zur Verfügung.

In diesem Kapitel werden wir uns exemplarisch und ganz ausführlich dem STYLE CREATOR widmen. Die Übungsbeispiele beziehen sich also auf das Bearbeiten eines Styles.

Mit der, durch dieses Kapitel, gewonnenen Routine, neuen Erkenntnissen und einer gehörigen Portion Spaß an der Sache, dürfte dann anschliessend Ihrem ganz persönlichen Forschungsdrang, in Sachen SONG CREATOR, nichts mehr im Wege stehen!

Expertentipp: Für aufwendige Songbearbeitungen benutzen *wir* praktisch nie den SONG CREATOR, sondern bevorzugen die Arbeit mit Computer-Programmen wie etwa XG Works von Yamaha oder Logic, um nur zwei Möglichkeiten zu nennen. Diese Arbeitsweise möchten wir jedem leidenschaftlichen „MIDI-File-Tüftler“ wärmstens ans Herz legen!

Nun aber munter ans Werk und rein in den STYLE CREATOR:

11.1 Styles bearbeiten

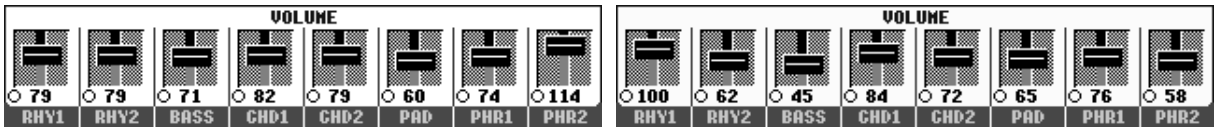
Die Funktion STYLE CREATOR im DIGITAL RECORDING MENU bietet viele Möglichkeiten, vorhandene Styles zu bearbeiten oder ganz neue Styles zu gestalten.

Was kann man an den Styles verändern?

1. Re-Mix: den Style neu mischen

Der Spieler stellt die Lautstärken, Effekte, Filter und EQ der einzelnen Parts neu ein.

Vorher: Nachher:



Hier sind nur die Volumenregler der einzelnen Parts zu sehen. Weitere Parameter wie Effekte, Filter, Pan usw. werden in der Mixing Console eingestellt.

2. Re-Voice: den Parts andere Klangfarben zuweisen

Die einzelnen Parts im Style spielen mit anderen Voices als zuvor.

Vorher:

Die kleinen Bildchen (Icons) stehen für bestimmte Voices.

Nachher:

Es sind andere Icons zu sehen – und andere Voices zu hören!

3. Parts löschen

Einzelne Style-Parts werden dauerhaft gelöscht – nicht nur zeitweise abgeschaltet.

Vorher:

Die Parts CHD1, PHR1 und PHR2 enthalten Daten!

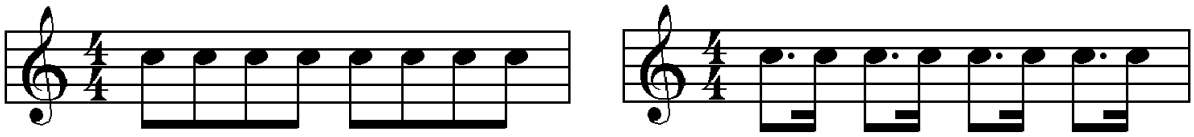
Nachher:

Die Parts CHD1, PHR1 und PHR2 sind leer, aber immer noch eingeschaltet.

4. Groove

Das rhythmische „Feeling“ (Groove), der rhythmische Aufbau des Styles wird verändert.

Vorher: Nachher:

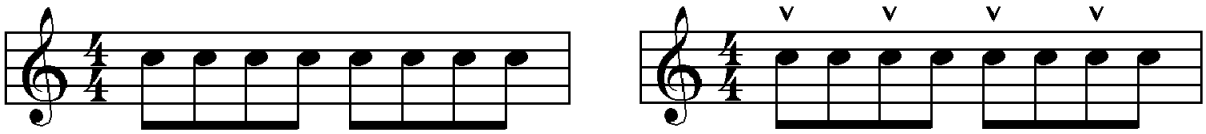


Mit dieser Funktion kann ganz bequem aus jedem „geraden“ Style (8-tel, 16-tel) ein „swingender“ Style (8-tel-Triole, 16-tel-Triole) gemacht werden, wie etwa aus einem Country-Rock ein Country-Swing. Im Gegenzug kann die Groove-Funktion triolische Styles wieder „geradebiegen“ – dann wird aus einem swingenden BigBand-Style im Handumdrehen ein „zickiger“ Foxtrott.

5. Dynamics

Die Funktion „Dynamics“ setzt neue Betonungen und Akzente, verändert also die Lautstärken einzelner Noten im Style.

Vorher: Nachher:



6. Neues Tempo

Das PRESET-Tempo wird auf einen neuen Wert eingestellt

<u>Wo kann die neue Version eines Styles gespeichert werden?</u>

Da gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Im Registration Memory – nicht im Style:

Viele Einstellungen, wie etwa die Lautstärken, die Voices der Style-Parts oder das Tempo, können im Registration Memory abgespeichert werden.

<u>Der Style selbst wird dabei nicht verändert, es entsteht kein neuer Style!</u>

Das Registration Memory speichert nur die Veränderungen, die beim Abspielen des (Original)-Styles wirksam werden sollen. Die bearbeitete Version des Styles kann nur abgespielt werden, wenn zuvor das entsprechende Registration Memory aufgerufen wurde. Die Funktionen „Groove“ und „Dynamics“ stehen bei dieser Methode nicht zur Verfügung.

2. In einem neuen Style – mit der Funktion STYLE CREATOR:

<u>Die Style-Daten werden verändert, es entsteht ein neuer Style!</u>

Der neue Style muss abgespeichert werden – und enthält dann alle neuen Einstellungen. Registration Memory ist nicht mehr daran beteiligt.

Wir betrachten den 2. Fall: Aus der Bearbeitung soll ein neuer Style entstehen!

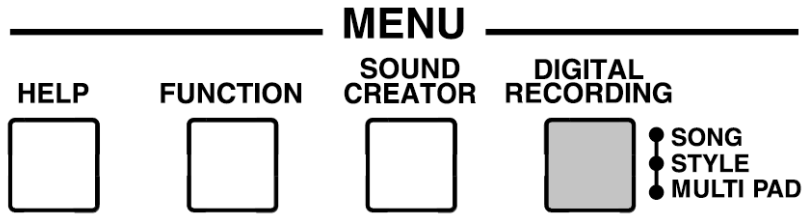
Styles mit dem STYLE CREATOR bearbeiten:

Bei der Style-Bearbeitung gibt es zwei verschiedene Wege des Arbeitens:

1. **EDIT – STYLE CREATOR**: Man nimmt zuerst die gewünschten Einstellungen vor – und öffnet erst dann den STYLE CREATOR. Die Einstellungen der MIXING CONSOLE werden jetzt automatisch für alle Sektionen übernommen und der neue Style muss nur noch gespeichert werden. Das ist die bequemste Art, um alle Einstellungen der MIXING CONSOLE vorzunehmen, wie etwa Lautstärke, Pan, Voice, Filter und Effekt.
2. **STYLE CREATOR – EDIT**: Man öffnet zuerst den STYLE CREATOR und fängt dann an, die gewünschten Einstellungen vorzunehmen. In diesem Fall beziehen sich die Einstellungen der MIXING CONSOLE nur auf die aktuelle Sektion – und es braucht den „GROOVE-Seiten-Trick“, um alle Sektionen gleichzeitig auszuwählen.

Die beiden Möglichkeiten lassen sich natürlich auch kombinieren!

Um den STYLE CREATOR zu öffnen, drücken Sie auf dem Bedienfeld den Schalter DIGITAL RECORDING



und wählen dann im Display auf der Seite DIGITAL REC MENU den dritten Eintrag: STYLE CREATOR

Falls Sie am ganzen Style (nicht an einzelnen Sektionen) nur Veränderungen vornehmen möchten, die über die MIXING CONSOLE erreichbar sind, dann ist der erste Weg „**EDIT – CREATOR**“ kürzer und bequemer:

1. Zuerst den Style auswählen, der bearbeitet werden soll.
2. In der MIXING CONSOLE den neuen Mix und die neuen Voices einstellen.
3. Jetzt erst den STYLE CREATOR öffnen!
4. Das Tempo neu einstellen, falls gewünscht.
5. Mit SAVE den bearbeiteten Style abspeichern.
6. Mit EXIT den STYLE CREATOR schließen.

Ein weiterer Vorteil dieser Methode ist, dass Sie – während Sie die den Style verändern - noch ganz normal spielen und alles ausprobieren können, bevor der STYLE CREATOR geöffnet wird. Sie hören alle neuen Einstellungen der MIXING CONSOLE während der Style mit beliebigen Akkorden und Sektionen noch im „Normalbetrieb“ läuft.

Der zweite Weg „STYLE CREATOR – EDIT“ läuft nach folgendem Schema ab:

1. Zuerst den Style auswählen, der bearbeitet werden soll.
2. Dann den STYLE CREATOR öffnen!
3. Die gewünschte Sektion auswählen – oder:
4. Auf der GROOVE-Seite alle Sektionen auswählen: alle LEDs leuchten rot!
5. In der MIXING CONSOLE den neuen Mix und neue Voices einstellen.
6. Mit EXIT die MIXING CONSOLE verlassen.
7. EXECUTE übernimmt die neuen Einstellungen in den Style (GROOVE-Seite!)
8. GOOVE und DYNAMICS verändern, falls gewünscht.
9. Einzelne Parts löschen, falls gewünscht.
10. Das Tempo neu einstellen, falls gewünscht.
11. Mit EXECUTE die neuen Einstellungen in den Style übernehmen.
12. Mit SAVE den bearbeiteten Style abspeichern.
13. Mit EXIT den STYLE CREATOR schließen.

Der einzige „Trick“ dabei ist die Besonderheit der GROOVE-Seite: hier können alle Sektionen gleichzeitig selektiert werden: die neuen Einstellungen wirken sich auf alle Sektionen aus und müssen nicht „von Hand“ für jede Sektion einzeln eingestellt werden.

Die ASSEMBLY-Seite erlaubt zwar auch die Auswahl „ALL“ – aber hier gibt es keinen EXECUTE Schalter, um die Änderung für alle Sektionen zu übernehmen.

Der Trick mit der GROOVE-Seite:

Öffnen Sie den STYLE CREATOR!

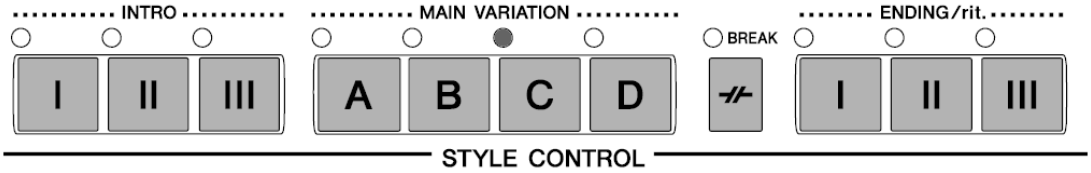
Die Funktion STYLE CREATOR erscheint im Display:

Der STYLE CREATOR dient zur Bearbeitung und zur Gestaltung von Styles. Nach der Bearbeitung muss der Style immer gespeichert werden – andernfalls gehen die Daten verloren, sobald der STYLE CREATOR verlassen wird.

Manche Parameter, wie etwa die Taktart, können nur geändert werden, wenn zuvor der ganze Style gelöscht wird. Es erscheint jeweils ein Hinweis im Display!

Der neue Mix kann für jede Sektion getrennt erfolgen: wir könnten die Lautstärke der BASS-Spur in MAIN A anders setzen als in MAIN B. Insgesamt besteht ein Style aus 15 Sektionen mit bis zu 120 Parts, die alle einzeln eingestellt werden könnten: und das wollen wir uns auf keinen Fall antun!

Der neue Mix betrifft immer nur die aktuell ausgewählte Sektion:



In diesem Augenblick wirkt der neue Mix nur auf die Sektion MAIN C, denn nur die LED über MAIN C leuchtet rot und ist ausgewählt, die LEDs der anderen Sektionen leuchten grün.

Bevor wir anfangen neue Einstellungen vorzunehmen, wollen wir zuerst alle Sektionen des Styles gleichzeitig auswählen.

Der neue Mix soll für den ganzen Style gelten - und wir müssen den Mix nicht für jede Sektion einzeln einstellen.

Falls Sie nur die Einstellungen einer bestimmten Sektion verändern wollen, dann ist der nachfolgend beschriebene „Trick“ (alle Sektionen auszuwählen) nicht notwendig.

Die Auswahl aller Sektionen erfolgt auf der Seite GROOVE – zugegeben, das ist nicht ausgesprochen logisch, aber es ist so. Wechseln Sie mit TAB zur Seite GROOVE:

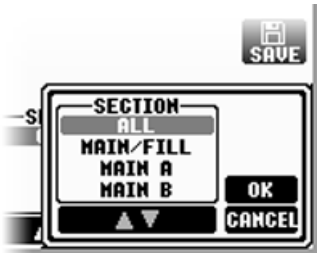
STYLE CREATOR: GROOVE

Es geht nicht um „GROOVE“ – sondern um neue Lautstärken und Effekte, um einen neuen Mix.

Wir brauchen die GROOVE-Seite nur dazu, um alle Sektionen des Styles gleichzeitig auszuwählen!

Sobald Sie eine andere Sektion, wie etwa MAIN A oder ENDING 2 wählen, erscheint auf der GROOVE-Seite ein kleines zusätzliches Auswahlfenster:

Dieses kleine Fenster dient zur Wahl der Sektion.

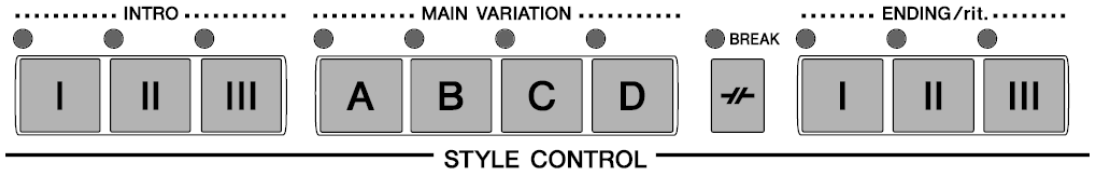


Bewegen Sie den roten Cursor mit den Schaltern „6“ oder „7“ nach oben, bis der Eintrag „ALL“ erscheint!

Bestätigen Sie mit „OK“!

Jetzt sind alle Sektionen des Styles ausgewählt!

Ein ungewohnter Anblick: die LEDs aller Sektionen leuchten rot!



Der neue Mix (Volumen, Pan, Effekte, Filter, EQ) wirkt

- EXECUTE nicht vergessen! -

auf den ganzen Style!

Alle Sektionen eines Styles im Überblick:

INTRO 1	INTRO 2	INTRO 3	
MAIN A	MAIN B	MAIN C	MAIN D
FILL AA	FILL BB	FILL CC	FILL DD
ENDING 1	ENDING 2	ENDING 3	
FILL BREAK (FILL BA)			

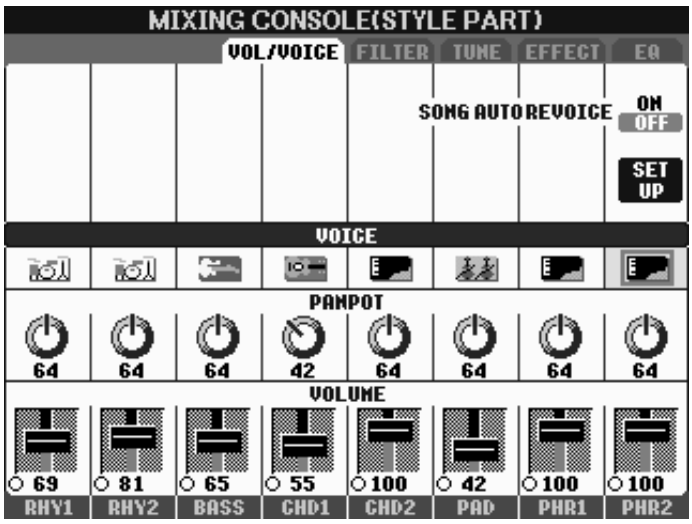
Fassen wir bis hierher zusammen:

Die Bearbeitung erfolgt letztendlich immer im STYLE CREATOR, der mit dem Schalter DIGITAL RECORDING und dem zweiten Eintrag im Display geöffnet wird.

Anschließend wechseln wir zur GROOVE-Seite und wählen mit einem Schalter von STYLE CONTROL auf dem Bedienfeld eine beliebige andere Sektion. Das neue kleine SECTION-Fenster auf der Groove-Seite dient dazu, alle Sektionen des Styles gleichzeitig auszuwählen.

Wenn alle Einstellungen vorgenommen sind: Speichern nicht vergessen! Wählen Sie als Zielort ein beschreibbares Laufwerk, wie USER, CARD (falls vorhanden) oder ein am USB-TO-DEVICE angeschlossenes Gerät.

11.2 Re-Mix: Einen Style neu abmischen



VOICE

PANPOT

VOICE

Drücken Sie auf den Schalter MIXING CONSOLE - ggf. mehrmals, bis diese Anzeige MIXING CONSOLE (STYLE PART) erscheint!

VOLUME: Lautstärke

Drücken Sie „E“ (oder „J“) um die Lautstärke auszuwählen! Stellen Sie anschließend mit „1“ bis „8“ oder dem Datenrad den gewünschten Wert für jeden der 8 Parts ein.

PANPOT: Panorama, Position im Stereo-Klangbild

Drücken Sie zuerst den Schalter „D“ (oder „I“), um den Parameter PANPOT auszuwählen. Stellen Sie dann mit „1“ bis „8“ den gewünschten Wert für jeden Part ein: von 0 = „ganz links“ bis 127 = „ganz rechts“. Der Wert 64 entspricht genau der Mitte (Stereo center).

VOICE: Klangfarben der einzelnen Spuren

Drücken Sie den Schalter „C“ (oder „H“) um VOICE auszuwählen! Sobald Sie einen der Schalter „1“ bis „8“ drücken, öffnet sich die Voice-Liste und die aktuell gewählte Voice des Parts erscheint mit einem roten Rahmen. Wählen Sie anschließend die neue Voice, wie gewohnt (Kategorie, Voice).

Wechseln Sie dann mit TAB zur FILTER-Seite:

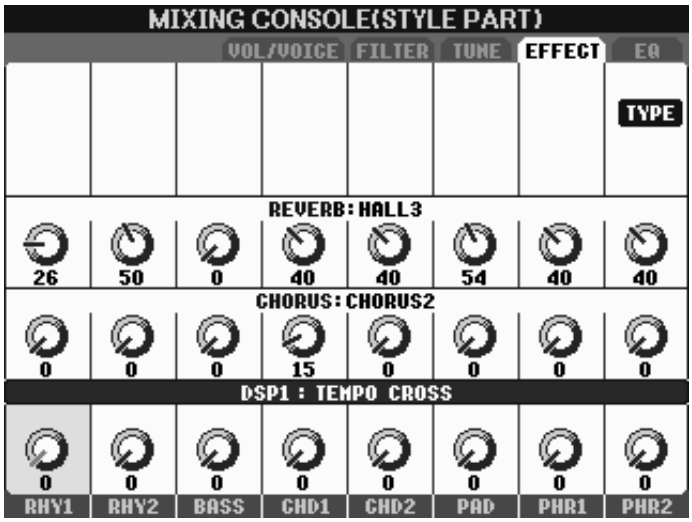
HARMONIC CONTENT

BRIGHTNESS

Die Klanganteile in der Umgebung der Filterfrequenz werden angehoben, wenn Sie den Wert bei HARMONIC CONTENT vergrößern – bis hin zur Resonanz.

Der BRIGHTNESS-Wert regelt die Filterfrequenz und damit die Helligkeit des Klangs. Große Werte bei Resonanz (127) und mittlere bis kleine Werte bei BRIGHTNESS erzeugen oft einen sehr „synthesizertypischen“ Sound.

Mit TAB überspringen Sie die TUNE-Seite, denn da gibt es keine Einstellungen für den Style. Weiter mit TAB zur Seite EFFECT:



REVERB

CHORUS

DSP1 (Digitaler Signal-Prozessor)

Benutzen Sie das Mischpult wie gewohnt, um die Effekte der einzelnen Parts nach Wunsch einzustellen!

REVERB und CHORUS arbeiten immer als System-Effekte: der Wert regelt das Send-Level für den Effekt

Achten Sie darauf, wie DSP1 eingesetzt ist: „System“ oder „Insertion“?

Im Fall von „Insertion“ arbeitet DSP1 nur für genau einen Part und der Regler dieses Parts steht fest auf dem Wert 127 – und alle 8 DSP1-Regler sind „ausgegraut“, weil es bei Insertion kein Send-Level zu regeln gibt.

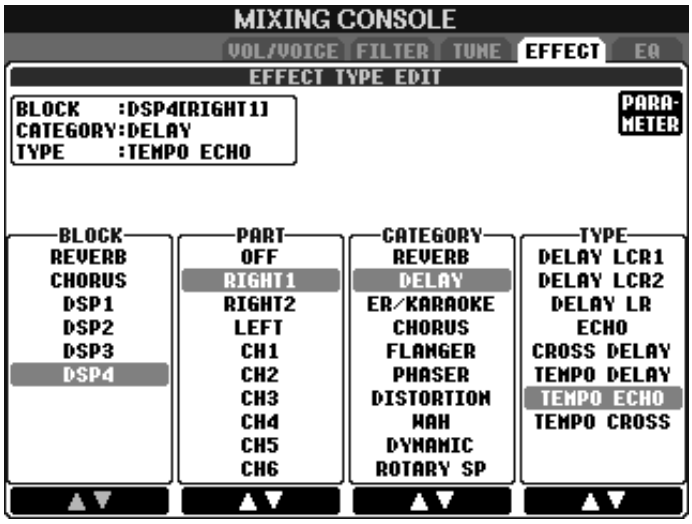
Die EFFECT-Seite der MIXING CONSOLE enthält noch zwei weitere „Neben“-Seiten, zur Auswahl der Effekt-Typen und zur Bearbeitung der Effekt-Parameter.

Die Effekte sind – falls nicht manuell geändert – so zugeordnet:

Der REVERB-Typ, der CHORUS-Typ und der DSP1-Typ sind im Style gespeichert.

DSP2, 3, 4 „gehören“ zu den Spiel-Parts RIGHT1, RIGHT2und LEFT

Drücken Sie auf den Schalter F „TYPE“ um die Übersicht aller Effekt-Blöcke und die Liste aller Effekt-Typen ins Display zu holen:



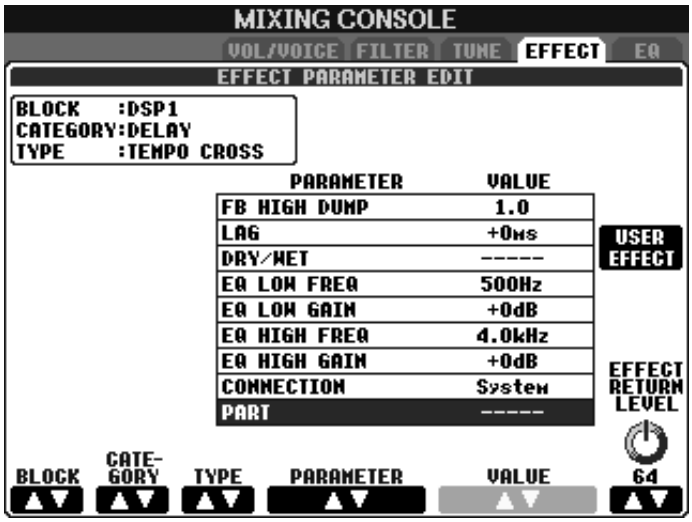
BLOCK:

Die Liste der 6 Effekte: REVERB, CHORUS und DSP1 werden vom Style gesteuert. DSP2, 3 und 4 sind den Spiel-Parts zugeordnet.

PART: Zeigt den Part, wenn der DSP als „INSERTION“-Effekt eingesetzt wird. Im Falle von „SYSTEM“ ist die Anzeige bei PART leer.

Die Einträge bei CATEGORY und TYPE geben den Effekt-Typ an. Alle Effekte sind nach Kategorien sortiert, was eine übersichtliche Ansicht liefert, und eine schnelle Auswahl des Effekts ermöglicht.

Mit dem Schalter F „PARAMETER“ schließlich steigen wir noch eine Ebene tiefer in den „Effekt-Keller“ hinunter: auf der PARAMETER-Seite kann sogar das Verhalten der einzelnen Effekt-Typen modifiziert werden. Zur Speicherung der neuen Effekt-Typen stehen je drei USER-EFFECT-Plätze zur Verfügung (3 für REVERB, 3 für CHORUS und 3 für DSP1).



EFFECT PARAMETER

Diese Seite zeigt die Einzelheiten des jeweiligen Effekt-Blocks.

Mit EXIT kehren Sie zur Effekt-Liste zurück.

Aus der Seite mit der Effekt-Liste führt EXIT wieder zur MIXING CONSOLE.

Meist ist es nicht notwendig, sich um die Einzelheiten der Effekte zu kümmern. Die wichtigsten Einstellungen, wie etwa die Stärke des Nachhalls, werden gleich in der obersten Ebene, in der MIXING CONSOLE vorgenommen.

Wichtige Parameter:

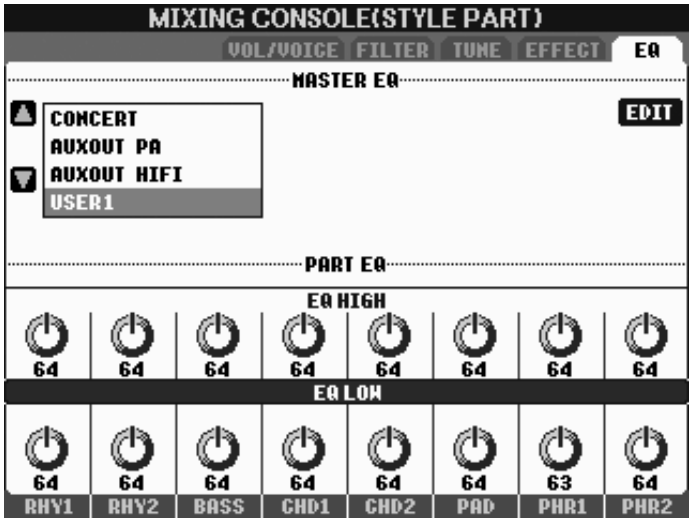
CONNECTION

Connection („Verbindung“) bestimmt die „Verkabelung“ des DSPs: Insertion oder System. Die Effekt-Blocks DSP2, 3 und 4 sind immer als Insertion-Effekte geschaltet – aber das hat für die Styles ja keine Bedeutung.

DRY/WET

Dieser Wert regelt das Verhältnis zwischen dem „trockenen“ Signal (ohne Effekt) und dem Effekt-Signal im Falle von Insertion. Bei einem System-Effekt wird der Effekt-Anteil über das Send-Level geregelt.

Wir schalten mit TAB weiter zur EQ-Seite:



PART EQ

Für die 8 Style-Parts stehen 8 EQ-High- und EQ-Low-Regler zur Verfügung, zum Anheben oder Absenken der Höhen und Bässe.

Stellen Sie den Klang der 8 Parts wunschgemäß ein!

Der MASTER EQ ist nicht Gegenstand der Style-Bearbeitung! Sie können Änderungen vornehmen – aber nicht im Style speichern!

Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, dann verlassen Sie mit EXIT die MIXING CONSOLE. Es erscheint die zuletzt benutzte Seite des STYLE CREATORS, in diesem Fall die altbekannte GROOVE-Seite:

Jetzt kommt das Wichtigste:

Mit EXECUTE („ausführen“) übernehmen Sie die bisher eingestellten Veränderungen in die Style-Daten:

Drücken Sie auf den Schalter D „EXECUTE“ um die Änderungen zu bestätigen.

Es erscheint die Meldung:

„Abgeschlossen.“

Jetzt muss das Werk noch gespeichert werden:

Drücken Sie SAVE!

Es erscheint die übliche Anzeige zum Speichern einer Datei.

Wählen Sie das Laufwerk und drücken Sie wieder SAVE.

Es erscheint die übliche Anzeige zur Eingabe eines Namens.

Geben Sie den Namen ein und bestätigen Sie mit OK.

Der Style ist gespeichert.

Den ganzen Zirkus mit der Groove-Seite (zur Auswahl ALLER Sektionen!) können Sie sich sparen, wenn Sie ZUERST alle Einstellungen in der MIXING CONSOLE vornehmen und erst dann den STYLE CREATOR öffnen! Aber man gönnt sich ja sonst nichts!

11.3 GROOVE: Den Rhythmus des Styles verändern

GROOVE

Stellen Sie links bei ORIGINAL BEAT den tatsächlichen Rhythmus des Ausgangsmaterials ein: je nach aktuellem Style. Auf diese Angabe beziehen sich die weiteren Parameter, die den Rhythmus verändern.

Die Werte bei BEAT CONVERTER, SWING und FINE bestimmen, wie der Rhythmus des Styles verändert werden soll.

Im Allgemeinen ist der Groove eines Styles „durchgängig“, d.h. alle Sektionen „swingen“ im gleichen Groove. Deshalb kommt wieder die altbekannte „alle Sektionen auswählen“-Prozedur zum Einsatz. Im Gegensatz zum Re-Mix, das sich ja in der MIXING CONSOLE abspielt, führt diesmal auch kein Weg vorbei – es sei denn, man stellt den Groove manuell für jede einzelne Sektion ein: und das macht keinen Spaß!

Neue Styles im Handumdrehen: GROOVE

Ein paar praktische Beispiele (innerhalb des STYLES CREATORS!):

Wählen Sie den Style „60´s8Beat“ der Kategorie POP&ROCK.

Stellen Sie im STYLE CREATOR auf der GROOVE-Seite folgende Werte ein:

Der „gerade“ Style „60´s8Beat“ wurde zu einem „Shuffle“ konvertiert!

Im nächsten Beispiel geht es andersherum: wir biegen den MORSwing-Style (in SWING &JAZZ) zu einem 8-Beat-Style – mit folgenden Werten:

Mit Tempo 118 klingt der neue Style besser - und Sie haben einen weiteren 8-Beat! Der ganze Edit-Vorgang dauert weniger als eine Minute!

Machen Sie mit folgenden Werten aus der „AlpBallad1“ eine „Soft-Polka“

Wenn das Gebimmel auf dem PAD-Part nerven sollte – kein Problem: der neue Style funktioniert auch ohne PAD sehr gut!

Probieren Sie auch höhere Tempi, wie etwa 138 bpm!

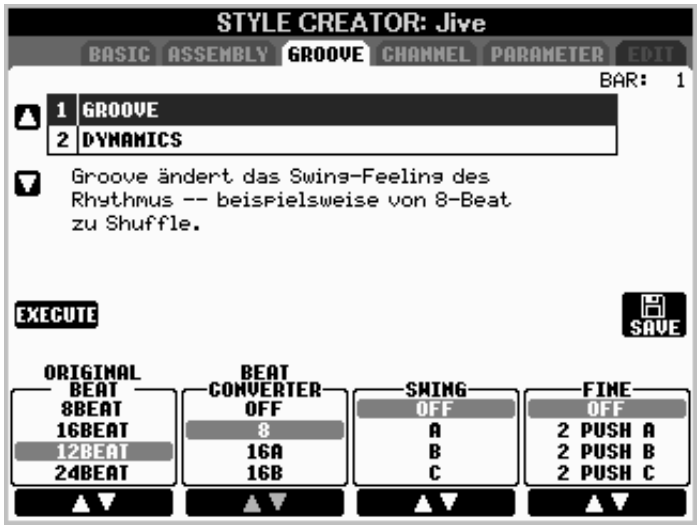
Tempo 114 bpm und folgenden Werte

verwandeln den bedrohlich düsteren „Secret Service“-Style aus „Movie & Show“ in einen neuen Shuffle-Style!

Noch mehr GROOVE-Beispiele:

Verringern Sie das Tempo des neuen Styles auf etwa 106 bpm:

Die Einstellung „SWING B“ erzeugt aus dem Style „70´sTVTheme“ einen ziemlich relaxten Philly-Sound-Shuffle!



Aus „12Beat“ wird „8BEAT“:

Aus dem swingenden „Jive“-Style (BALLROOM) entsteht ein triolenfreier neuer Rock´n´Roll oder Twist.

Probieren Sie es aus, machen Sie rhythmische Experimente!

Die GROOVE-Seite ist eine Style-Fabrik!

11.4 DYNAMICS: Betonungen im Style setzen

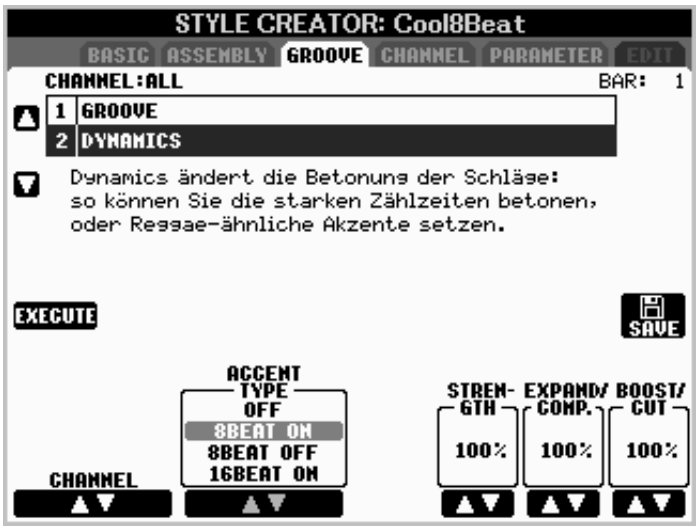
Auf der GROOVE-Seite wechseln Sie mit dem Schalter B zur Funktion DYNAMICS.

DYNAMICS beeinflusst die Betonungen, den Wechsel zwischen „laut“ und „leise“ innerhalb der rhythmischen Abfolge.

Bei ACCENT TYPE stehen 17 rhythmische Muster zur Auswahl, deren Wirkungsweise noch durch weitere Parameter bestimmt wird.

Im Gegensatz zu GROOVE kann DYNAMICS auch nur für einzelne Parts gelten und für verschiedene Parts unterschiedlich eingestellt werden. Wählen Sie deshalb mit CHANNEL zuerst den gewünschten Part des Styles – oder stellen Sie den Wert auf „ALL“ um alle Parts gleichzeitig zu bearbeiten.

Tipp: Fangen Sie mit RHYTHM1 oder RHYTHM2 an – nicht mit „ALL“. Eine Betonung auf dem ersten Schlag macht sonst auch das PAD lauter – und das bringt rhythmisch gar nichts!



Die verschiedenen ACCENT Typen erzeugen bestimmte Betonungsmuster:

8BEAT ON betont das erste, dritte, fünfte usw. Achtel,

8BEAT OFF dagegen erhöht die Lautstärken des zweiten, vierten, sechsten usw. Achtels.

16Beat „ON“ und 16Beat „OFF“ arbeiten genauso: es werden alle geradzahligen (=OFF) oder alle ungeradzahligen (=ON) Sechzehntel betont.

STRENGTH bestimmt das Ausmaß der Betonung.

EXPAND/COMP erweitert oder begrenzt den dynamischen Umfang.

BOOST/CUT erhöht oder erniedrigt alle Anschlagswerte.

Die Werkzeuge der Funktion DYNAMICS sind sehr mächtig – und wollen mit Bedacht eingesetzt werden.

Tipp: Stellen Sie Strength auf 50%, die anderen beiden Werte auf 100%. Wählen Sie bei CHANNEL einen der beiden RHYTHM-Parts – und schalten Sie alle anderen Parts aus. Probieren Sie verschiedene ACCENT Typen – und achten Sie darauf, welche Zählzeiten jeweils stärker betont oder abgeschwächt erklingen.

Und wie immer: Nach der Bearbeitung speichern!

11.5 Einzelne Parts des Styles löschen

Öffnen Sie den STYLE CREATOR und gehen Sie zur Seite BASIC, oder GROOVE, CHANNEL, oder PARAMETER – aber nicht zu ASSEMBLY oder EDIT.

Wählen Sie die Sektion, in der Sie einen oder mehrere Parts löschen wollen.

Drücken Sie den Schalter CHANNEL ON/OFF um die Leiste mit den Instrumenten-Icons ins Display zu holen:

Drücken Sie auf den Schalter J „DELETE“ und halten Sie den Schalter gedrückt!

Die Anzeige ändert sich:

Über den Parts erscheint das Wort „DELETE“ (löschen).

Halten Sie den Schalter J „DELETE“ gedrückt. Mit der oberen Reihe der Schalter 1 bis 8 löschen Sie den Part.

Der GROOVE-Seiten-Trick, einen Part in allen Sektionen auf einen Rutsch zu löschen funktioniert hier leider nicht. Der betroffene Part wird jeweils nur in der aktuellen Sektion gelöscht.

Abschließend: Speichern nicht vergessen!

11.6 Ein neues Preset-Tempo einstellen

Das neue Tempo können Sie praktisch zu jeder Zeit und wie gewohnt eingeben – wenn der STYLE CREATOR geöffnet ist, versteht sich!

Der Ordnung halber betrachten wird aber die „offizielle“ Seite:

Wählen Sie im STYLE CREATOR die Seite BASIC und holen Sie mit dem Schalter B diese Anzeige ins Display:

Stellen Sie das neue Preset-Tempo ein:

mit dem DATA ENTRY Rad, oder mit den Schaltern 3 und 4, oder auf dem Bedienfeld mit den TEMPO-Schaltern.

Wenn Sie den STYLE CREATOR verlassen wollen, ohne vorher...

Spätestens hier werden Sie noch einmal daran erinnert, den Style abzuspeichern.

Andernfalls geht Ihre Bearbeitung verloren!

Mit EXIT verlassen Sie den Style CREATOR – und verwerfen die Daten.

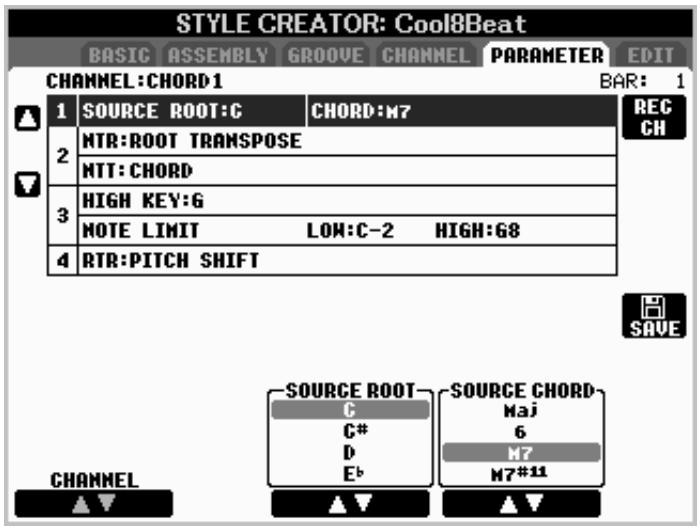
Mit RETURN kehren Sie zum STYLE CREATOR zurück und haben Gelegenheit, den Style zu speichern.

11.7 Neue Styles: Parameter

Jeder Style besteht aus einer MIDI-Sequenz, der Abfolge von Noten und weiterer MIDI-Events, und einem Satz von Parametern. Diese Parameter legen fest, wie der Style auf die vom Spieler gegriffenen Akkorde reagiert. Im Idealfall – wenn die MIDI-Sequenz und die Parameter gut aufeinander abgestimmt sind, entsteht beim Spielen des Styles eine perfekte Begleitung für jeden der über zwanzig unterstützten Akkord-Typen in allen zwölf Tonarten.

Diese Parameter sind nur dann bedeutsam, wenn Sie neue Styles gestalten, neue Parts aufnehmen, neue Spuren einspielen. Solange Sie vorhandene Styles nur klanglich umgestalten, oder einzelne Parts löschen, ist es nahezu niemals notwendig, diese Parameter anzufassen oder neu einzustellen.

So sieht die Parameter-Seite des CUSTOM STYLE CREATORS aus:



Für jeden der 8 Parts gibt es eine Reihe von Parametern an, wie die Styledaten in den Zielakkord „transformiert“ werden sollen.

So legt der Wert bei „HIGH KEY“ fest, wie weit ein Part maximal nach oben transponiert wird, die Werte des „NOTE LIMIT“ begrenzen die möglichen Zieltöne eines Parts.

Die Einstellung bei „RTR“ bestimmt das Verhalten der Töne beim Akkordwechsel...usw.

Eine detaillierte Erklärung der Parameter SOURCE ROOT, SOURCE CHORD, HIGH KEY, NOTE LIMIT und RTR würde den Rahmen dieses Buches sprengen. Wir möchten aber zumindest den Zusammenhang von NTT und NTR kurz klar stellen – denn dieser Punkt kommt in der durchgängig sehr anschaulichen Bedienungsanleitung unserer Meinung nach etwas zu kurz.

NTT und NTR

Die Parameter NTT (Note Transposition Table) und NTR (Note Transposition Rule) arbeiten immer als Paar – deshalb ist es sinnvoll, die möglichen Kombinationen aus NTT und NTR zu betrachten und zu verstehen.

NTR ROOT TRANS verschiebt die Noten des Ausgangsmaterials parallel in die Tonart des Zielakkordes. NTR ROOT FIXED transformiert die Originalnoten ebenfalls in die Zieltonart – aber durch nicht-parallele Alterierungen. Was letztendlich mit den einzelnen Tönen passiert, hängt aber von der NTT ab.

Auf der nächsten Seite finden Sie die wichtigsten Kombinationen aus NTT und NTR und deren mögliche musikalische Anwendung bei der Gestaltung neuer Styles.

Wichtige Kombinationen aus NTR und NTT

NTR ROOT TRANS und NTT BYPASS

Transponiert parallel ohne weitere Akkordanpassung: für Parts mit harmonisch-melodischem Eigenleben (meist für INTRO oder ENDING).

NTR ROOT TRANS und NTT MELODY mit NTT-Schalter BASS ON

Transponiert parallel mit Konvertierung der Akkorde: für den Bass und alle Parts mit Bass-Charakter.

NTR ROOT TRANS und NTT CHORD:

Transponiert parallel mit Konvertierung der Akkorde.

NTR ROOT TRANS und NTT (Type)-MINOR:

Transponiert parallel – aber konvertiert nur von Dur zu Moll oder umgekehrt: für Parts mit harmonisch-melodischem Eigenleben (meist für INTRO oder ENDING).

NTR ROOT FIXED und NTT BYPASS:

Nichts passiert – die Töne werden genau wie im Originalpattern abgespielt: für die Schlagzeug-Spuren, für die Effekt-Geräusche der MEGA-Voices.

NTR ROOT FIXED und NTT MELODY:

Transponiert nicht-parallel mit Konvertierung der Akkorde: geringste Bewegung der einzelnen Töne: für einstimmige Linien.

NTR ROOT FIXED und NTT CHORD:

Transponiert nicht-parallel mit Konvertierung der Akkorde: die drei „wichtigsten“ Töne jedes Sourcepatterns werden zu den drei „wichtigsten“ Tönen jedes Zielakkords: für alle Arten (mindestens) dreistimmiger Akkordbegleitung. Bei fünfstimmigem Sourcepattern wird aus Grundton und Quinte stets wieder nur Grundton und Quinte.

Und wer es ganz genau wissen will....

den dürfen wir auch an dieser Stelle auf das Buch „STYLES & PATTERNS, Die Praxis der Yamaha-Begleitautomatik“ (ISBN: 3-932275-60-8) hinweisen. Das dritte Kapitel „Die Parameter der programmierbaren Begleitautomatik: Styles gestalten und bearbeiten“ erklärt die Bedeutung der einzelnen Parameter und deren Zusammenwirken in allen Einzelheiten – mit vielen praktischen Beispielen und Anwendungen.

12. MIDI

PSR-3000 und PSR-1500 bieten MIDI vom Feinsten:

32 Kanäle, MIDI via USB und MIDI-Kabel, umfangreiche MIDI-Filter und mehr!

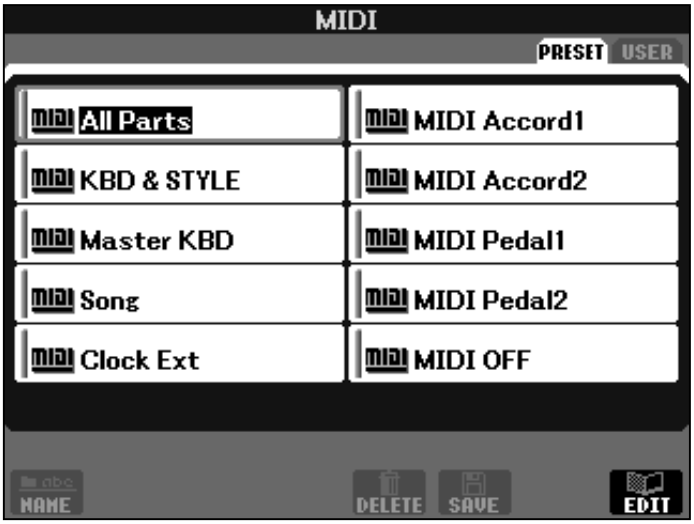
Zur einfachen Verwaltung und zum schnellen Zugriff auf umfangreiche Einstellungen stellen die Instrumente sogenannte Templates (Muster, Schablone) zur Verfügung.

Mit einem einzigen Knopfdruck kann eine komplette, neue MIDI-Situation abgerufen werden.

Die Templates sind editierbar; eigene (neue) Templates finden Platz im USER-Speicher. Sets aus jeweils zehn Templates werden mit MIDI SETUP FILES in der Funktion UTILITY - SYSTEM RESET geladen oder gespeichert. Hier erfolgt auch die Speicherung der MIDI-Templates auf externe Medien, wie die SmartMedia-Card oder ein USB-Speichergerät.

12.1 MIDI-Templates auswählen

Der Schalter „H“ im FUNCTION MENU öffnet die MIDI-Seite:



Zehn Preset MIDI-Templates für ganz verschiedene Anforderungen stehen zur Auswahl.

Um nachzusehen, was da genau eingestellt ist, oder um etwas zu verändern, drücken Sie EDIT!

Die Preset-Templates decken viele Standardsituationen ab, wie etwa den Einsatz eines MIDI-Akkordeons (mit Steuerung der Begleitautomatik) oder eines externen Basspedals.

Tipp: Ein MIDI-Kabel überträgt MIDI-Daten stets nur in eine Richtung: von OUT nach IN. Das USB-Kabel kann aber in beide Richtungen Daten senden und empfangen. Achten Sie daher darauf, nicht unbeabsichtigt eine „MIDI-Schleife“ zu erzeugen. Wenn das PSR einen Song abspielt und noch ein externer Sequenzer mit MIDI-THRU angeschlossen ist, dann kommen die Daten doppelt im Keyboard an. Das kann ziemlich schräg klingen – und manche SysEx arbeiten durch diese Verdoppelung auch nicht richtig.

12.2 MIDI-Templates editieren

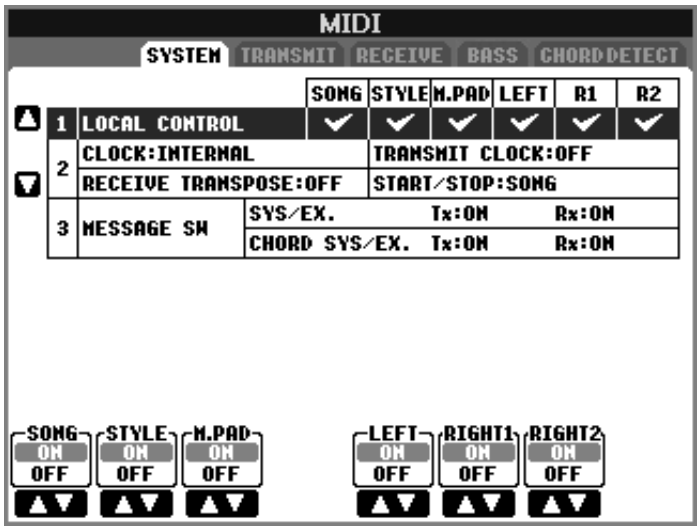
Öffnen Sie mit FUNCTION das FUNCTION MENU und drücken Sie auf den Schalter H, „MIDI“, um die Liste der MIDI-Templates ins Display zu holen.

Tipp: Überlegen Sie sich vorher, was passieren soll: Um welche MIDI-Informationen geht es? Was soll gesendet/empfangen werden? Auf welchen Kanälen? Welche Verkabelung ist dazu notwendig? Eine kleine Skizze kann helfen, den Überblick zu behalten!

Wählen Sie anschließend das MIDI-Template (hier im Beispiel: All Parts), das Sie verändern wollen, und drücken Sie auf den Schalter EDIT, „8 unten“.

Es erscheint folgende Anzeige (schalten Sie ggf. mit TAB zu dieser Seite):

Hier, bei SYTEM 1, 2 und 3 legen Sie die Systemparameter fest, die nicht von einzelnen MIDI-Kanälen abhängen:

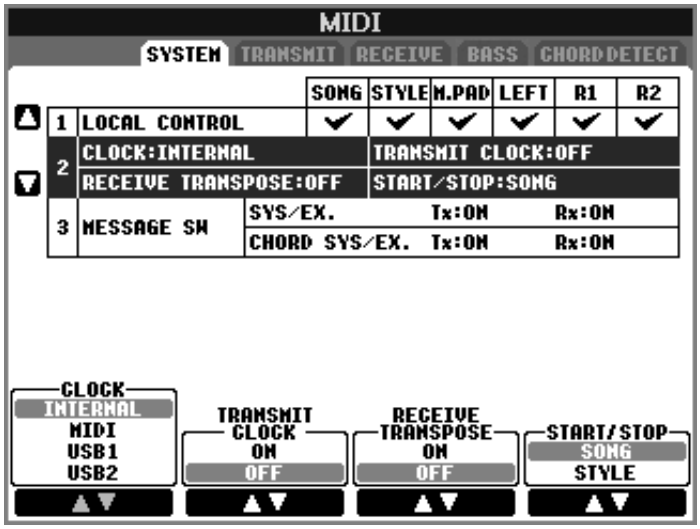


SYSTEM (1)

Schalten Sie hier die einzelnen Parts LOCAL ON oder OFF:

LOCAL ON: der Part steuert die internen Sounds

LOCAL OFF: der Part ist vom internen Tonerzeuger getrennt – kann aber ggf. noch MIDI-Daten senden!



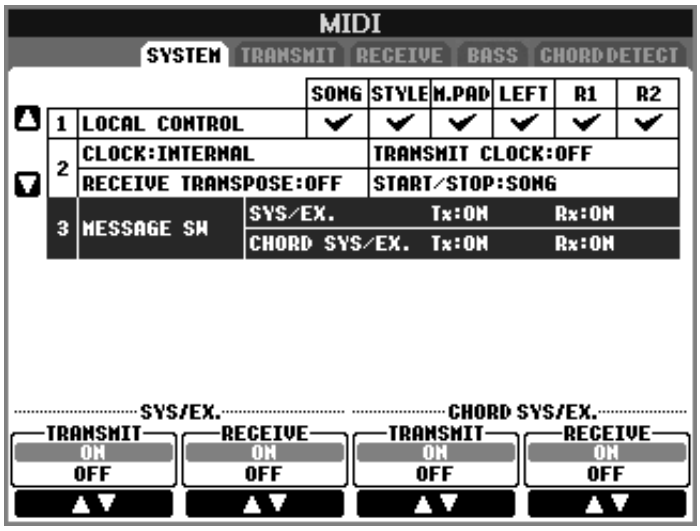
SYSTEM (2)

CLOCK: Wer gibt das Tempo an? Wird intern oder extern synchronisiert? Wo wird die externe „Clock“ empfangen?

TRANSMIT CLOCK: Werden MIDI-Start-Stop und die MIDI-Clock gesendet?

RECEIVE TRANSPOSE: Werden die bei MIDI-In empfangenen Noten transponiert?

START/STOP: Steuert MIDI-Start-Stop den Song oder den Style?



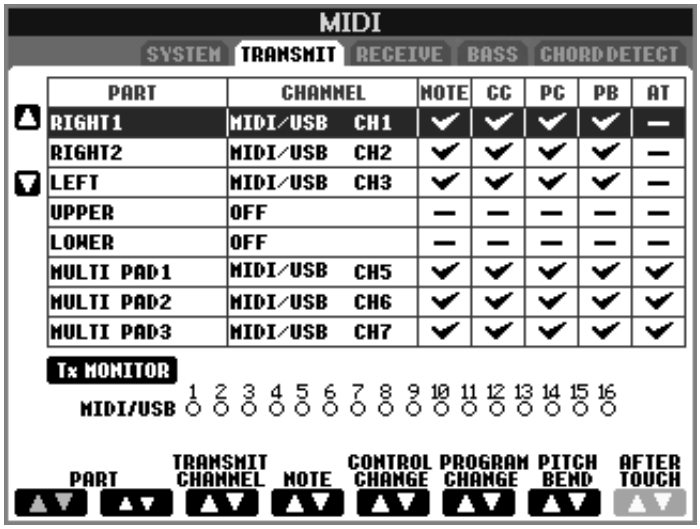
SYSTEM (3)

SYS/EX.: Werden System-Exclusive MIDI-Daten gesendet (Tx für transmit) oder empfangen (Rx für receive)?

CHORD SYS/EX.: Werden die SysEx-Daten zur Steuerung der Akkorde der Begleitautomatik gesendet oder empfangen?

TRANSMIT: senden

Die nächste Seite TRANSMIT bestimmt für jeden einzelnen Part, welche MIDI-Daten gesendet werden. Schalten Sie mit TAB zur Seite TRANSMIT:



PART: die Liste ist dreiunddreißig Einträge lang:

RIGHT1, RIGHT2 und LEFT,

UPPER und LOWER,

vier MULTI PADs,

acht Style-Parts und

sechzehn Songtracks:

macht zusammen

33 mögliche MIDI-Sender!

Die Parts in der linken Spalte sind feste Einträge.

Der Sende-Kanal (CHANNEL) kann für jeden Part frei eingestellt werden. Achten Sie deshalb auf unbeabsichtigte Doppelbelegungen!

Für jeden Part gibt es außerdem einen MIDI-Filter, der die Übertragung bestimmter MIDI-Daten kann ein- oder ausschaltet.

NOTE: Noten

CC: Control Change Daten, wie etwa. CC7 (Volumen) oder CC10 (Pan),

PG: Program Change

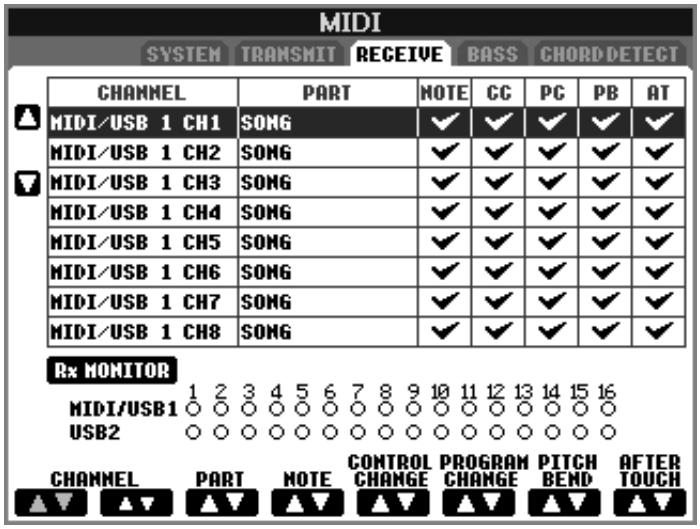
AT: Aftertouch! Die Tastatur des PSR-3000/1500 hat keinen Aftertouch-Sensor – aber Aftertouch-Daten können in Songs enthalten sein oder auch mit Hilfe von Step-Record am Instrument selbst generiert werden.

Der Tx-Monitor zeigt an, auf welchem MIDI-Kanal gerade Daten gesendet werden.

Schlagen Sie ein paar Töne an, drehen Sie das Modulationsrad, schalten Sie verschiedene Parts ein und aus, starten Sie die Begleitautomatik und beobachten Sie die Anzeige des Tx-Monitors! Sobald auf einem Kanal MIDI-Daten gesendet werden, flackert die Anzeige rot auf.

Weiter mit TAB zur dritten Seite:

RECEIVE: empfangen



Hier sind die 32 Kanäle (16 MIDI/USB1 und 16 USB2) die feste Größe:

Für jeden „ankommenden“ MIDI-Kanal wird bestimmt, auf welchen internen Part die Daten „treffen“ sollen.

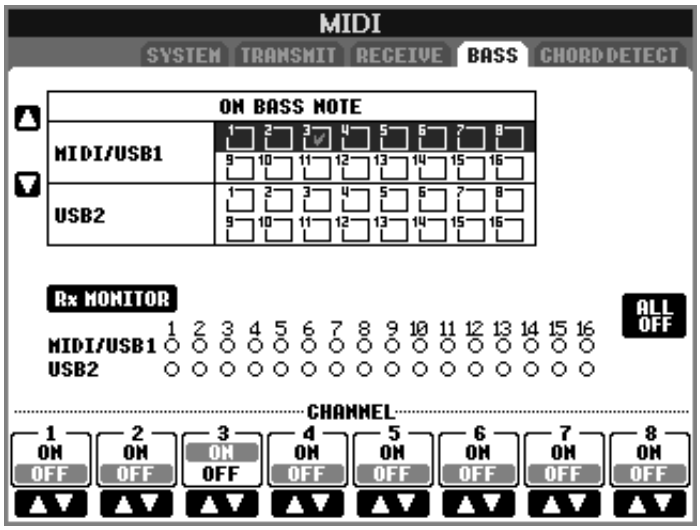
Die empfangenen Daten durchlaufen ebenfalls einen MIDI-Filter: was wird empfangen, was wird ignoriert?

Der Rx-Monitor zeigt an, auf welchem Kanal und auf welchem Port (MIDI/USB1 oder USB2) Daten empfangen werden: die Anzeige flackert rot! Mit TAB weiter zur Seite

BASS: Steuerung der On-Bass-Note über MIDI

BASS: Welcher Kanal wird zum Empfang des Bass-Tones benutzt?

Beachten Sie, dass auch mehrere Kanäle für BASS gesetzt werden können!



Sehen Sie sich einmal die BASS und die CHORD DETECT Einträge des Templates „MIDI Accord1“ an!

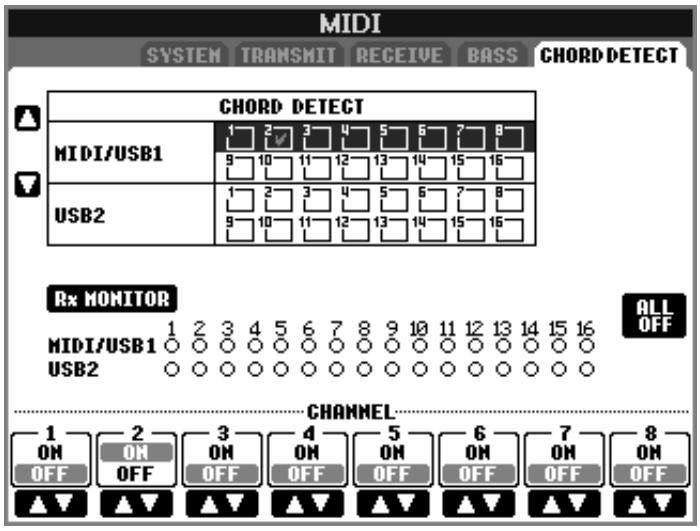
Die Noten, die auf MIDI-Kanal 3 empfangen werden, steuern den Bass.

Der Rx-Monitor ist wieder hilfreich, um ankommende MIDI-Daten auch optisch zu identifizieren.

Tipp: Schalten Sie nach diesem Experiment unbedingt wieder alle Kanäle auf OFF oder wechseln Sie wieder zum Template ALL PARTS. Andernfalls bleibt der Basston der Begleitautomatik auf dem Ton C hängen solange keine andere Information bei MIDI-IN ankommt!

Weiter mit TAB zur letzten Midi-Seite:

CHORD DETECT: Steuerung der Akkorde über MIDI



Die Abbildung zeigt die CHORD DETECT Einstellung des Templates „MIDI Accord2“: MIDI-Noten des Kanals 2 steuern die Akkorderkennung.

Der CHORD DETECT Seite ist genau so aufgebaut, wie die BASS Seite.

Wenn schließlich alle MIDI-Parameter wie gewünscht eingestellt sind, dann verlassen Sie die EDIT Seiten mit EXIT.

Vergessen Sie nicht, das neue Template zu speichern! Es erscheint nämlich keine Warnung. Wenn Sie ein anderes Template aufrufen ohne vorher gespeichert zu haben, dann sind Ihre Einstellungen verloren!

Also: Wechseln Sie mit TAB zu USER! Dann SAVE, (neuer Name), OK.

Achten Sie darauf, dass im USER nur ein Set aus zehn Templates abgelegt werden kann. Wenn Sie mehr als zehn Templates benötigen, dann speichern Sie das komplette MIDI SETUP Zehnerpack in der Seite SYSTEM RESET ab und legen ein zweites MIDI SETUP an.

<u>Noch ein MIDI-Bequemlichkeitstipp zum Abschluss:</u>

Bei der Arbeit mit einem externen Sequenzer ist es meist hilfreich, die Bank Select Nummern und den Program-Change jeder Voice schnell zur Hand zu haben – ohne in langen Listen zu stöbern.

Schalten Sie dazu in der Funktion UTILITY auf der Seite CONFIG2 den Parameter DISPLAY VOICE NUMBER auf ON.

Und schon steht im Display bei den Namen der Voices auch immer gleich das entsprechende Zahlentripel: z.B.:

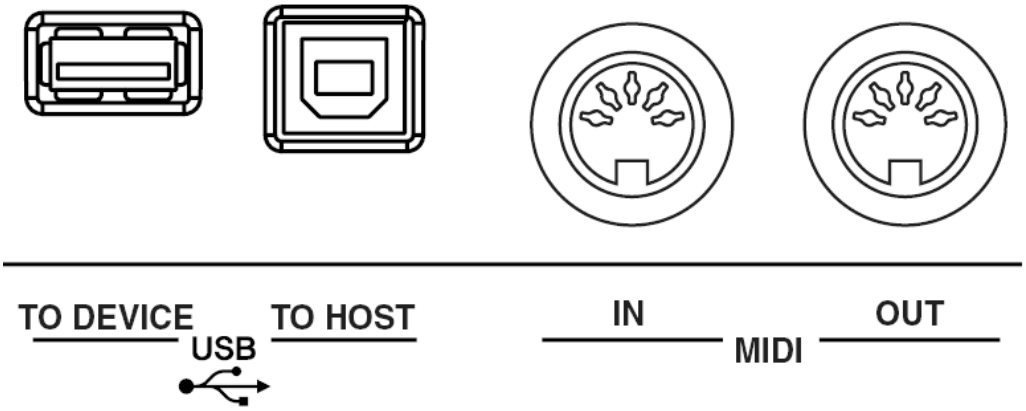
000 Bank Select MSB (CtrlC 0)

112 Bank Select LSB (CtrlC 32)

031 Program Change #

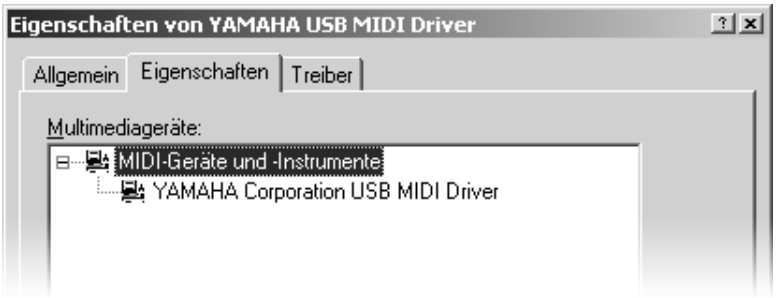
13. USB: Der universelle Bus

Die Instrumente PSR-3000 und PSR-1500 verfügen über zwei grundverschiedene Arten von USB-Buchsen. Da gibt es die Buchse USB-TO-HOST – und gleich daneben eine Buchse mit der Bezeichnung USB-TO-DEVICE. Es ist wichtig, dass Sie die entsprechenden Stecker und Buchsen nicht verwechseln – das reizt zum Spiel mit Worten. Nein, im Ernst: USB-TO-DEVICE und USB-TO-HOST haben ganz verschiedene Aufgaben!



13.1 USB-TO-HOST: Zum Computer

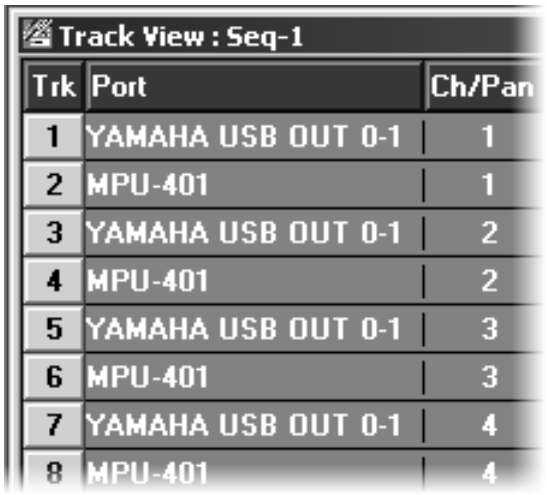
Die USB-TO-HOST-Schnittstelle dient dazu, Daten zwischen dem Instrument und einem Computer auszutauschen. Kurz gesagt: USB-TO-HOST kann das, was MIDI auch kann. Der „HOST“ ist in diesem Fall der Computer, respektive das Programm, das auf dem Computer läuft. Damit „HOST“ und Instrument jeweils Daten senden und empfangen können, muss auf dem Computer ein entsprechender Treiber installiert sein. Der hier benötigte Treiber heißt YAMAHA USB MIDI Driver – und Sie finden diesen Treiber und die Installationsanleitung auf der mitgelieferten CD-ROM – und natürlich im Internet.



Der Gerätemanager unter WINDOWS zeigt an, dass auf dem Computer der YAMAHA USB MIDI Driver installiert ist.

Da die Instrumente sowohl über USB-TO-HOST als auch über „herkömmliche“ MIDI-Buchsen verfügen, können bis zu 32 Kanäle gleichzeitig empfangen werden: 16 MIDI-Kanäle über die USB-TO-HOST-Schnittstelle und noch einmal 16 Kanäle über ein MIDI-Kabel an MIDI-IN. Auf dem Computer müssen dazu die notwendigen Treiber installiert sein, um etwa 16 MIDI-Spuren über den USB-MIDI-Treiber an die USB-TO-HOST-Schnittstelle zu senden, und gleichzeitig weitere 16 MIDI-Spuren mittels MIDI-Interface und MIDI-Kabel an die MIDI-IN-Buchse zu schicken.

Es gibt nur 16 MIDI-Kanäle – pro Kabel!



Im Programm „XGworks“ kann die Verteilung der MIDI-Kanäle an die einzelnen Tracks etwa so aussehen:

Track1 und Track2 senden beide auf MIDI-Kanal1 – aber auf verschiedenen Kabeln!

Die Daten von Track1 gehen über ein USB-Kabel zur USB-TO-HOST-Buchse des Keyboards.

Die Daten von Track2 gelangen über ein MIDI-Kabel zur MIDI-IN-Buchse des Instruments.

YAMAHA empfiehlt, – wenn man nur 16 MIDI-Kanäle benutzt – die USB-TO-HOST-Schnittstelle und nicht die Verbindung mit MIDI-Kabeln zu benutzen. Wir können uns diesem Vorschlag nur anschließen: die MIDI-Übertragung unserer Sequenzerprogramme LOGIC, XGworks und anderer MIDI-Werkzeuge läuft fehlerfrei und in hervorragendem Timing über die USB-TO-HOST-Schnittstelle.

13.2 USB-TO-DEVICE: Zu einem Speichergerät

Wie der Name USB-TO-DEVICE schon deutlich ausdrückt, dient USB-TO-DEVICE dazu, externe Geräte an das Instrument anzuschließen. Das Keyboard selbst wird zum „HOST“, und übernimmt die Rolle, das externe Gerät zu steuern und zu verwalten.

PSR-3000 und PSR-1500 unterstützen den Standard USB1.1. Sie können aber auch problemlos Geräte der Spezifikation USB2.0 verwenden. Die Übertragungsgeschwindigkeit entspricht jedoch stets dem Standard USB1.1.

Welche Geräte?

Es geht um Speichergeräte, so da wären:

- das mitgelieferte USB-Floppy-Disk-Laufwerk
- eine externe USB-Festplatte
- ein externes USB-CD-ROM-Laufwerk
- ein USB-Flash-ROM-Memory-Stick
- ein externer USB-Kartenleser (für SM, CF, MD, MMD, SD usw.)
- ein externer CD-Brenner – aber nur zum Lesen, nicht zum Brennen!

Die Verbindung zwischen dem Instrument und dem internen SmartMedia-Kartenleser entspricht ebenfalls einer USB-TO-DEVICE-Schnittstelle – das Gerät ist aber schon fest eingebaut.

Der Anschluss einer USB-Tastatur, einer USB-Maus oder anderer USB-Geräte wie Drucker oder Lautsprecher ist nicht vorgesehen!

Ein externer USB-Kartenleser (Photo-Zubehör) am PSR-3000:

Die vier Slots – für verschiedene Typen von Speicherkarten – erscheinen als einzelne Laufwerke (USB-Tabs).

Siehe auch Kapitel 14: Data Management

Wie viele Geräte?

Der „HOST“ im PSR-3000/1500 kann bis zu 20 USB-Devices verwalten. Dabei entspricht jeder USB-Tab entweder einem eigenständigen Gerät oder einer Partition. Die absolute Nummer jedes Laufwerks ist nicht fest zugeordnet, sondern kann sich je nach der Anschlussreihenfolge ändern – wie die Laufwerksbuchstaben bei einem Computer.

Aber nur eine einzige Buchse?

Hier muss ein USB-Hub zum Einsatz kommen! Ein USB-Hub ist ein „USB-Vervielfacher“ – verfügt also über eine US-Verbindung zum Instrument („TO-HOST) und bietet seinerseits mehrere USB-Buchsen („TO-DEVICE“):

Das Foto zeigt die Rückseite eines USB-Hubs:

Ganz links ist die Buchse für das Netzteil zu sehen.

Benutzen Sie nur USB-Hubs mit eigener Stromversorgung!

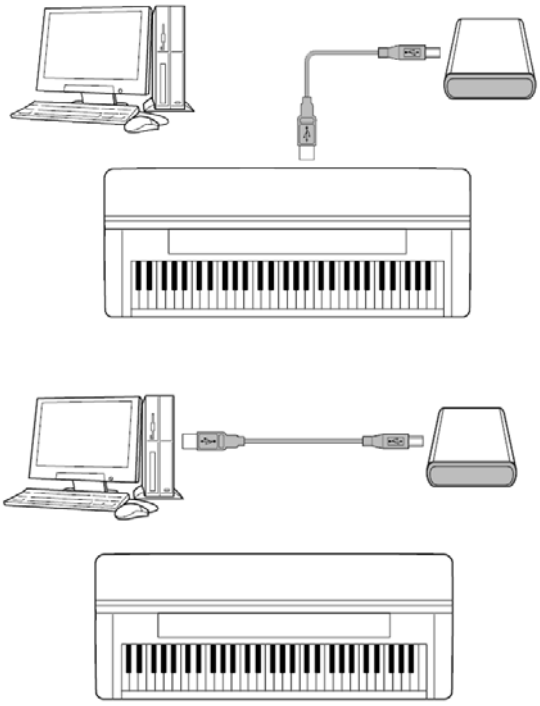
Wenn Sie ein USB-Floppy-Disk-Laufwerk direkt an das Instrument anschließen, dann bekommt das Laufwerk die elektrische Energie vom PSR-3000/1500 - ebenfalls über das USB-Kabel. Die USB-Verbindung dient also zur Übertragung von Daten und gleichzeitig zur Energieversorgung. Wenn Sie mehrere USB-Geräte am Instrument betreiben möchten, dann versorgt der USB-Hub die angeschlossenen Komponenten mit Strom – und dazu braucht der Hub ein eigenes Netzteil!

In die zweite Buchse von links wird das USB-Kabel gesteckt, das die Verbindung zum Keyboard herstellt.

Rechts sind 4 USB-Buchsen zu sehen: jede Buchse ist eine USB-TO-DEVICE-Schnittstelle – und Sie könnten bis zu 4 weitere USB-Speichergeräte anschließen.

Datenpflege mit USB:

Die Übertragung großer Datenmengen erfolgt mit Hilfe eines USB-Speichergeräts sehr schnell und bequem.



Vom Instrument zum Computer – oder umgekehrt:

Schließen Sie den USB-Speicher an das Instrument an und übertragen Sie die Daten (aus den Laufwerken PRESET, USER oder der SmartMedia-Karte) auf das externe USB-Speichergerät!

(Oder importieren Sie Daten vom USB-Speicher in das Instrument)

Schließen Sie dann das USB-Speichergerät an den Computer an. Der Computer „sieht“ den USB-Speicher als externes Laufwerk. Übertragen Sie die Daten auf die Festplatte des Rechners - oder bearbeiten Sie die Daten auf dem USB-Speichergerät!

(Oder kopieren Sie Daten von der Festplatte des Rechners auf den USB-Speicher!)

Alternative: Datentransfer mit Speicherkarte

Besorgen Sie sich einen USB-Kartenleser – falls nicht schon in Ihrem Computer eingebaut! PSR-3000 und PSR-1500 lesen und beschreiben im internen Kartenleser SmartMedia-Karten der Größen 2, 4, 8, 16, 32, 64 und 128 MB. Die Speicherkarten kosten nur einen Bruchteil dessen, was für den gleichen Speicherplatz auf Diskette zu bezahlen wäre!

Jedwelche Speicherplatzsorgen oder Backup-Ängste gehören mit USB-TO-DEVICE endgültig der Vergangenheit an. Die preiswerten USB-Speicher sind zuverlässig und schnell – der Einbau einer Festplatte erübrigt sich, und mit endlosen Diskettenschiebereien hat es auch ein Ende.

Nicht ausprobieren! Der mit USB-TO-HOST angeschlossene Computer kann ein mit dem Instrument via USB-TO-DEVICE verbundenes Speichergerät nicht direkt lesen! Das USB der Instrumente ist nicht für diese Art von „Durchschleiflösung“ ausgelegt.

Nützliches Zubehör:

Unbedingt empfehlenswert ist ein USB-Verlängerunskabel! Wenn Sie einen USB-Memory-Stick anschließen, leistet dieses Kabel gute Dienste: Wechseln Sie das Medium, ohne dass Sie „hinten“ ans Keyboard greifen müssen! Der USB-Memory-Stick ist zudem sicher vor allzu stürmischen (oder neugierigen) Zuhörern!

„Hot-Plug“ – Warten Sie bitte dennoch ein paar Sekunden!

Über die USB-Schnittstelle wird eine Vielzahl von Informationen übertragen – angefangen damit, dass das Vorhandensein oder Verschwinden einer USB-Komponente festgestellt wird. Wenn Sie ein USB-Speichergerät anstecken, dann erscheinen die entsprechenden USB-Tabs im Verzeichnis der Laufwerke, die Inhalte werden eingelesen: Das neue Gerät wird „ins System aufgenommen“.

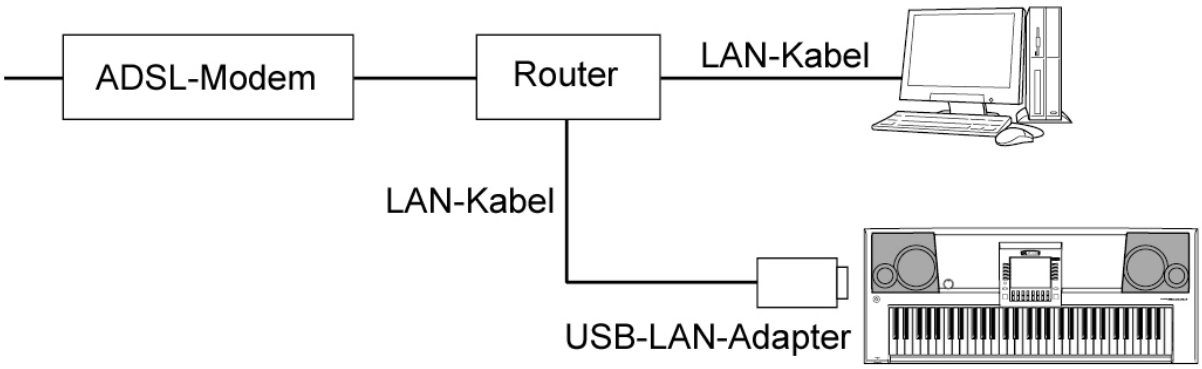
Die meisten USB-Komponenten arbeiten als „hot-plug“-Geräte, das heißt: man kann USB-Geräte auch anstecken oder entfernen, wenn das ganze System bereits eingeschaltet ist. Andernfalls müssten Sie Ihr Instrument immer ausschalten, bevor Sie ein externes Laufwerk anschließen oder den USB-Memory-Stick abziehen. Die „hot-plug“-Fähigkeiten haben aber Grenzen! Eine USB-Verbindung unnötig oft und schnell wiederholt aufzubauen und zu unterbrechen kann zu einem Systemabsturz führen. Auf gar keinen Fall sollte man einen „heißen“ USB-Stecker herausziehen – das wäre so, als ob man die Diskette herausnimmt, während gerade deren Inhaltsverzeichnis geschrieben wird: das führt fast immer zum Verlust von Daten!

13.3 USB-TO-DEVICE: Zum Internet

Für die zweite Anwendung der USB-TO-DEVICE-Schnittstelle brauchen Sie einen LAN-USB-Adapter (USB-Ethernet-Adapter). Dieser USB-Adapter wird auf ein Netzwerk-Kabel gesteckt – und dann passt das LAN-Kabel in die USB-TO-DEVICE-Buchse des PSR-3000/1500: Ihr Instrument ist netzwerktauglich!

„LAN“ steht für „Local Area Network“: Ein lokales Netzwerk zum Austausch von Daten, das mehrere Computer verbindet. Durch ein LAN können etwa zwei Computer den selben Drucker ansprechen, oder zwei Computer direkt Daten austauschen, oder zwei Computer den selben Internetzugang benutzen.

Durch den Netzwerk-Adapter ist es möglich, dass Sie Ihr Instrument an einen Netzwerk-Router oder ein DSL-Modem mit Routerunterstützung anschließen. Falls Ihr Netzwerk drahtlos funktioniert, stellen Sie die Verbindung mit einem USB-wireless-LAN-Adapter her.



Router, USB-LAN-Adapter und USB-TO-DEVICE-Schnittstelle bringen das Instrument ins Netzwerk – und damit ins Internet.

14. Data Management: Files & Folders

Das PSR-3000 (PSR-1500) besteht, stark vereinfacht betrachtet, aus drei großen Komponenten:

1. aus der Hardware, wie der Tastatur, dem Display, dem Gehäuse und einer Vielzahl weiterer mechanischer und elektronischer Bauteile.
2. aus dem Betriebssystem, das die Hardware steuert und die Funktionen des Instruments zur Verfügung stellt.
3. und aus Musik-Daten, wie etwa Voices, Styles, Songs, Multipads, sowie allen gespeicherten Einstellungen, wie etwa Registrierungen, OTS oder MIDI-Templates, die letztendlich den Klang Ihres Keyboards ausmachen.

In diesem Kapitel geht es um die Verwaltung dieser Musik-Daten und Einstellungen.

14.1 Wichtige Begriffe

File (Datei):

Ein File oder eine Datei ist ein zusammenhängendes Paket aus Informationen, vergleichbar mit einem beschriebenen Stück Papier. So kann etwa ein Bild, ein Lied, ein Text, ein Style oder eine Registrierung als File gespeichert werden.

File-Name, File-Typ: Song oder Style? Registrierung oder Multi-Pad?

Jedes File hat einen Namen, der meist aus zwei Teilen besteht, die durch einen Punkt voneinander getrennt sind: der eigentlichen Name (der Teil vor dem Punkt), und die File-Erweiterung (die drei Buchstaben nach dem Punkt).

Name.ext

Das PSR-3000/1500 erkennt den Typ einer Datei nur an der sogenannten Extension, den letzten drei Buchstaben des File-Namens – so verhält es sich auch auf den meisten Computern. Die Extension bestimmt den File-Typ. Das File "Musik.STY" wird als Style erkannt, wohingegen "Musik.MID" als MIDI-File behandelt wird. Zwei Files gleichen Namens (und mit der selben Extension) können nicht nebeneinander existieren – aber in verschiedenen Laufwerken (oder Ordnern) schon!

Folder: Ordnung muss sein!

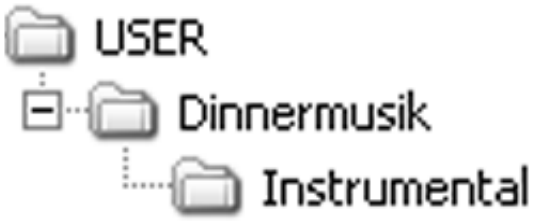
Folder ist das englische Wort für (Akten)-Ordner. Ein Folder ist ein Behälter, in den Files hineingelegt werden können, so wie einzelne Blätter in einen Aktenorder. Ein Folder kann wiederum weitere Folder enthalten.

Jeder Folder hat einen Namen. Zwei Folder gleichen Namens können nicht nebeneinander existieren. Folder dienen dazu, Ordnung und Übersicht zu bewahren, weil damit die Anzahl der Files (innerhalb eines Pfades) überschaubar bleibt. Die Anzahl der Files innerhalb eines Folders ist auf dem USER-Laufwerk auf maximal 250 begrenzt.

Pfad: Der Weg zum File

Der Pfad enthält die genaue Information, wo sich ein bestimmtes File befindet.

Beispiel: der Pfad „USER:\Dinnermusik\Instrumental\Romance.MID“ sagt aus, dass sich das MIDI-File „Romance.mid“ in dem Ordner „Instrumental“ befindet. Dieser Ordner „Instrumental“ liegt seinerseits im Ordner „ Dinnermusik“. Der Orden „Dinnermusik“ befindet sich auf dem Laufwerk „USER“.



So sehen die ineinander verschachtelten Ordner auf einem Computer aus – wobei die noch weiter „oben“ liegenden Ebenen hier nicht dargestellt sind.

Beim PSR-3000/1500 zeigt der aktive (rote) Schalter „UP“ bei „8 oben“ an, dass man sich bereits innerhalb eines Ordner befindet. Wenn die oberste Ebene eines Laufwerks erreicht ist, dann erscheint dieser Schalter ausgegraut und hat keine Funktion mehr.

Je länger die Namen der beteiligten Ordner und Dateien ist, desto mehr Speicherplatz wird für die Verwaltung der Files verbraucht. Die maximale Anzahl der Dateien kann sich durch extrem lange Namen verringern.

Icon: Ein Bild sagt mehr als.....

Ein „Icon“ (vgl. auch das Wort Ikone) ist ein kleines Bildchen, mit dem ein File zusätzlich gekennzeichnet werden kann. Über 250 Icons stehen zur Auswahl! Nur Dateien auf einem beschreibbaren Speicher können mit einem neuen Icon versehen werden – die Icons der Preset-Daten (Styles, Voices...) sind fest zugeordnet. Bei den Preset-Daten ist der Schalter „NAME“ zum Umbenennen einer Datei nicht aktiv.

Schade – hier sind sie nur in schwarzweiß zu sehen!

Die neuen Icons finden Sie in der Funktion „NAME – Files benennen“

Clipboard: Ohne Zwischenablage geht nichts!

Dieser „unsichtbare“ Speicher heißt auch Zwischenablage. Dieser Speicher wird benutzt, um Files zu kopieren oder zu verschieben. Siehe CUT – COPY - PASTE.

Laufwerke und Speicher:

Im PSR-3000/1500 gibt es verschiedene Laufwerke und Speichermedien – und die Möglichkeit, externe Laufwerke anzuschließen.

Zu sehen ist immer nur ein bestimmter File-Typ, in diesem Fall nur Files mit der Extension STY

PRESET:

Das ist der Speicher, der unter anderem die Original-Styles, die Beispiel-Songs und die Preset-Voices enthält. Files können nur ausgewählt (gelesen), aber nicht auf diesen Speicher abgelegt werden. NUR LESEN!

USER:

Das ist ein Bereich zum Abspeichern von Dateien. Der USER-Speicher besteht aus Flash-ROM. „USER“ steht für „Benutzer“. LESEN UND SPEICHERN! Der USER-Speicher des PSR-3000 ist 1,5 MB groß, im PSR-1500 gibt es 650 KB Speicherplatz.

CARD:

CARD bezeichnet den eingebauten SmartMedia-Kartenleser an der Vorderseite des Instruments. SmartMedia-Karten sind in verschiedenen Speichergrößen erhältlich, wie etwa 16 MB, 32 MB, 64 MB oder 128 MB. Zum Vergleich: eine HD-Diskette bietet knapp 1,5 MB Speicherplatz, und ein durchschnittliches MIDI-File ist etwa 50 bis 70 KB groß. Mit Hilfe eines Kartenlesers am Computer ist die Übertragung von Daten zwischen Instrument und Computer sehr bequem und schnell.

USB1, USB2, USB3...

USB steht für „Universeller serieller Bus“. USB ist eine sehr vielseitige, schnelle und bequem einzusetzende Schnittstelle mit vielen Anwendungsmöglichkeiten.

Ganz wichtig: Am Instrument befinden sich zwei verschiedene USB-Buchsen!

Es gibt USB-to-Host und (ganz neu!) auch USB-to-Device!

Nur die USB-to-Device-Schnittstelle dient zum Anschluss externer Speichergeräte, wie etwa eines USB-Floppy-Disk-Laufwerks oder eines USB-Memory-Sticks.

Der Eintrag USB1 erscheint erst, wenn ein externes Speichergerät angeschlossen ist. Mit Hilfe eines USB-Hubs (USB-Vervielfacher) können mehrere Speichergeäte eingesetzt werden. Dann erscheinen auch die weiteren Einträge, wie USB2, USB3 usw.. Falls der externe Datenträger in mehrere Partitionen unterteilt ist, werden die einzelnen Speicherbereiche ebenfalls als einzelne USB-Tabs angezeigt.

Weitere Einzelheiten zum Umgang mit USB finden Sie im Kapitel 13.

14.2 Cut / Copy – Paste: Mit Files umgehen

In fast allen File-Listen des Keyboards befindet sich am unteren Rand des Displays eine Reihe von Schaltflächen mit (roten) Symbolen:

NAME, CUT, COPY, PASTE, DELETE, SAVE, FOLDER und UP dienen dazu, die Files zu verwalten. Zu diesen Aufgaben gehört es, Dateien zu benennen, zu verschieben, zu kopieren, zu löschen, oder um neu entstandene Dateien abzuspeichern.

CUT: Dateien verschieben

„Cut“ bedeutet „ausschneiden“. “CUT” dient zum Verschieben von Dateien, um etwa einen Style aus einem Ordner herauszunehmen und ihn in einen anderen Ordner abzulegen.

Der Befehl „CUT“ führt zwei Aktionen aus:

1. die ausgewählten Dateien (bzw. deren Namen und Pfade) werden in die Zwischenablage kopiert,
2. die ausgewählten Dateien werden später (nach erfolreichem PASTE) gelöscht.

Beim Zugriff auf ein PRESET-Verzeichnis ist „CUT“ stets deaktiviert, weil man die Dateien zwar kopieren aber nicht entfernen kann.

COPY: Dateien kopieren

„Copy“ bedeutet „kopieren“. Mit „COPY“ werden Dateien zum Kopieren ausgewählt – die Originaldatei bleibt erhalten. Im Allgemeinen sind alle Dateien beliebig „kopierbar“ – es sei denn, das File ist mit einem digitalen Kopierschutz versehen.

PASTE: Die zuvor mit „Cut“ oder „Copy“ ausgewählten Dateien einfügen

„Paste“ bedeutet „einkleben“ oder „einfügen”. Der Befehl „PASTE“ schreibt die zu kopierenden Dateien in den gewünschten Speicher. Wenn vorher „CUT“ benutzt wurde, dann werden nach der Ausführung von „PASTE“ die ursprünglichen Dateien gelöscht.

Mit „CUT” oder „COPY” alleine ist noch keine Datei wirklich verschoben oder kopiert! „CUT” oder „COPY” bestimmen nur die Files, die verschoben oder kopiert werden sollen. Erst der Befehl „PASTE” vollzieht den eigentlichen Vorgang, die Files zu verschieben (d.h. zu kopieren und das Original-File zu löschen) oder zu kopieren (ohne das Original zu löschen).

„CUT“ oder „COPY“, stets gefolgt von „PASTE“:

Das Beispiel zeigt, wie man Styles von der SmartMedia-Karte auf ein USB-Speichergerät kopiert.

1. Holen Sie die STYLE-Liste ins Display (drücken Sie auf einen beliebigen STYLE-Kategorie-Schalter)
2. Wechseln Sie mit TAB zur Anzeige des STY-Inhalts der SmartMedia-Karte
3. Drücken Sie den Schalter „3 unten“ COPY
4. Wählen Sie die zu kopierenden Files im Display aus:

Die Schalter „A“ bis „J“ wählen einzelne Styles, der Schalter „6 ALL“ selektiert alle Styles – auch Styles auf weiteren P-Seiten (hier nicht abgebildet!)

Beenden und bestätigen Sie die Auswahl mit OK, Schalter „7“!

CANCEL, Schalter „8“ bricht den ganzen Vorgang ab.

Jetzt erwartet das Instrument den Befehl „PASTE”, um die soeben ausgewählten Dateien an anderer Stelle zu speichern. Wenn jedoch ein weiterer „CUT”- oder „COPY”-Befehl folgt, dann wird die getroffene Auswahl verworfen.

5. Blättern Sie mit TAB weiter zu USB1 und wählen Sie dort ggf. den gewünschten Zielordner!
6. Schließen Sie den Vorgang mit „PASTE“, Schalter „4“ ab. Die Files werden kopiert. Während des Speicherns erscheint ein Hinweis:

Dieser Vorgang sollte möglichst nicht unterbrochen werden! Wenn tatsächlich der unglückliche Fall eintritt, daß die Katze just in diesem Moment über das Netzkabel stolpert, hift meist nur noch, das Speichermedium neu zu formatieren. Und dann sind alle darauf gespeicherten Daten dahin!

Jeder Kopiervorgang (etwa für Songs oder Styles) läuft nach diesem Schema:

1. File-Typ auswählen: Drücken Sie „SONG SELECT“ für Songs (MIDI-Files), oder einen der Kategorieschalter der Styles!
2. Auswahl des Laufwerks: PRESET, USER, CARD, USB1 oder USB2
3. ggf. Ordner öffnen und die entsprechende Liste ins Display holen!
4. Zum Verschieben CUT, zum Kopieren COPY drücken!
5. Die gewünschten Files auswählen, mit OK bestätigen!
6. Ziel-Laufwerk, ggf. Ziel-Ordner wählen!
7. PASTE drücken, um den Vorgang durchzuführen und abzuschließen!

14.3 Ordner

Der Schalter „7 unten“ FOLDER legt einen neuen Ordner an – das geht auf allen beschreibbaren Speichern und natürlich nicht auf dem PRESET-Laufwerk, klar!

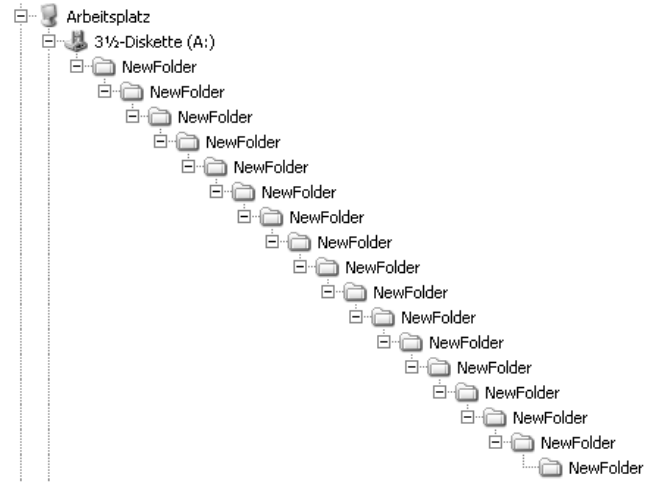
Der neue Ordner wird immer auf der aktuell sichtbaren Ebene angelegt.

Das Instrument vergibt automatisch den Namen „NewFolder“ – oder es erfolgt Einspruch, falls ein Ordner dieses Namens bereits vorhanden ist:

Obwohl die Instrumente sehr lange Ordner- und Filenamen erlauben, ist es trotzdem praktischer, kurze Namen zu verwenden.

„DELETE“ löscht einzelne Buchstaben

„case“ bzw. „CASE“ schaltet zwischen Groß- und Kleinschreibung um.



Auf der Diskette (USB-to-Device) gibt es die Beschränkung auf 4 Ordner-Ebenen nicht! Mit dieser mächtigen File-Verwaltung behält man auch bei einer gigantischen Sammlung von MIDI-Files den Überblick! Es mag noch mehr Ebenen geben – nach 17 Ordnern innerhalb des vorherigen Ordners haben wir aufgehört.....

14.4 Die (roten) Funktionen im Überblick

NAME

Dient zum Benennen – oder Umbenennen – von Dateien:

1. Drücken Sie NAME,
2. Wählen Sie die Datei, der Sie einen neuen Namen geben möchten,
3. Drücken Sie OK,
4. Geben Sie den neuen Namen ein,
5. Bestätigen Sie mit OK.

Tipp: Kleinbuchstaben („case“) brauchen weniger Platz – dann werden mehr Zeichen im Display dargestellt!

CUT – Auswahl – PASTE

Dient zum Verschieben von Dateien:

1. Drücken Sie CUT,
2. Wählen Sie die Datei(en), die Sie verschieben möchten,
3. Drücken Sie OK,
4. Wählen Sie den Zielort: Wo soll die Datei hin?
5. Drücken Sie PASTE.

COPY – Auswahl – PASTE

Dient zum Kopieren von Dateien:

Funktioniert wie CUT. Drücken Sie COPY anstelle von CUT.

DELETE

Dient zum Löschen von Dateien:

1. Drücken Sie DELETE,
2. Wählen Sie die Datei(en), die Sie löschen wollen,
3. Drücken Sie OK,
4. Bestätigen Sie mit YES oder YES ALL.

Tipp: Wenn wirklich ALLE Dateien gelöscht werden sollen, dann geht es bisweilen schneller, das Speichermedium zu formatieren, als alle Files zu löschen!

SAVE

Dient zum Speichern einer Datei:

1. Drücken Sie SAVE
2. Geben Sie den Namen der Datei ein,
3. Drücken Sie OK.

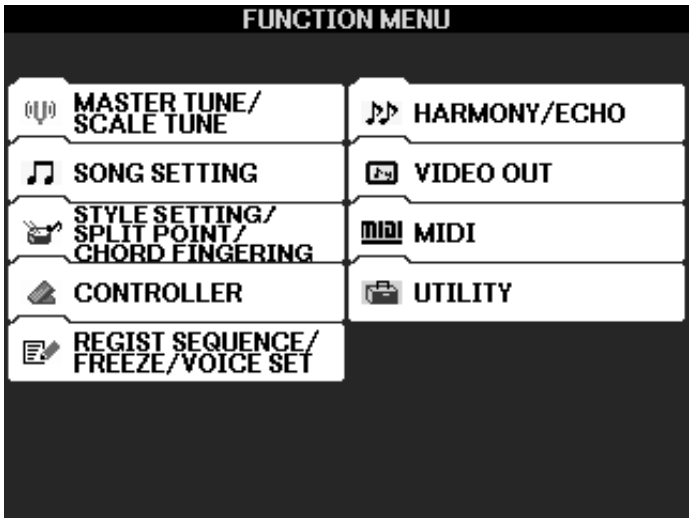
FOLDER

Dient zum Anlegen eines neuen, leeren Ordners:

1. Drücken Sie NEW,
2. Geben Sie den Namen des neuen Ordners ein,
3. Drücken Sie OK.

14.5 Media: Property und Format

Zur Verwaltung der Dateien und Speicher gehört auch die Abfrage von Informationen: wie groß ist der ganze Speicher? Wie viel freier Platz steht noch zur Verfügung? Bisweilen muss oder soll auch ein Speichermedium formatiert werden:

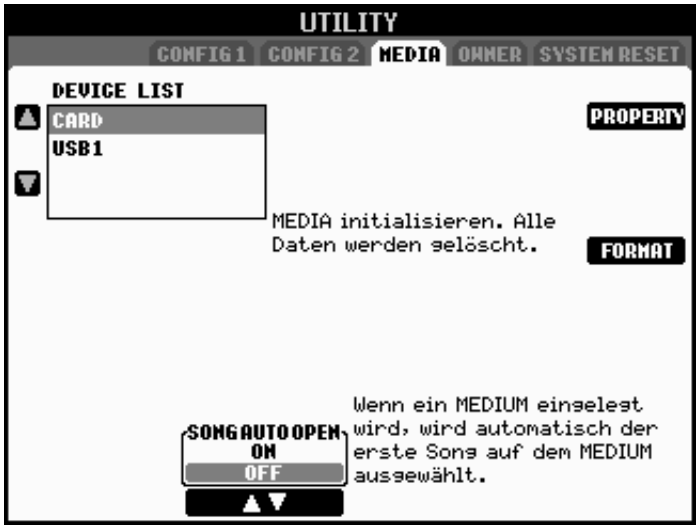


sei es, um etwa die SmartMedia-Card nach der Verwendung in einer Digital-Kamera wieder für das PSR brauchbar zu machen, oder wegen der Katze. Wie auch immer:

Das FUNCTION MENU bietet den Eintrag UTILITY

Wählen Sie „UTILITY“!

Die dritte Seite „MEDIA“ erreichen Sie mit TAB:

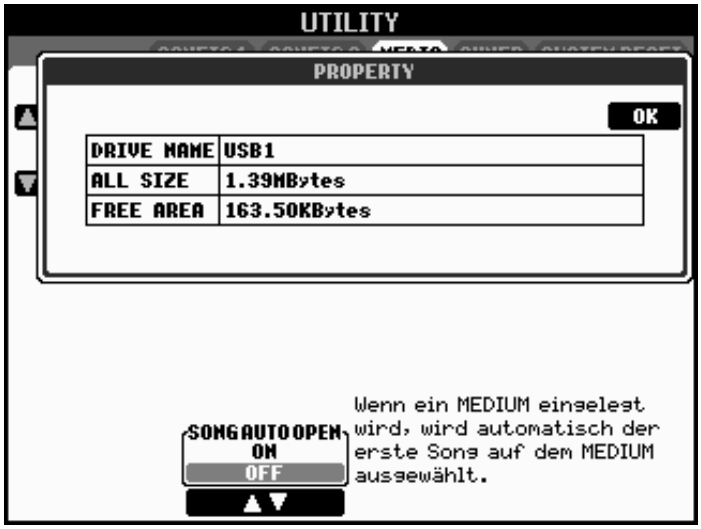


Die DEVICE LIST zeigt die Liste der angeschlossenen Geräte. „CARD“ erscheint auch dann, wenn keine SmartMedia-Karte im Instrument steckt – denn das Laufwerk ist immer vorhanden.

Zur Auswahl stehen

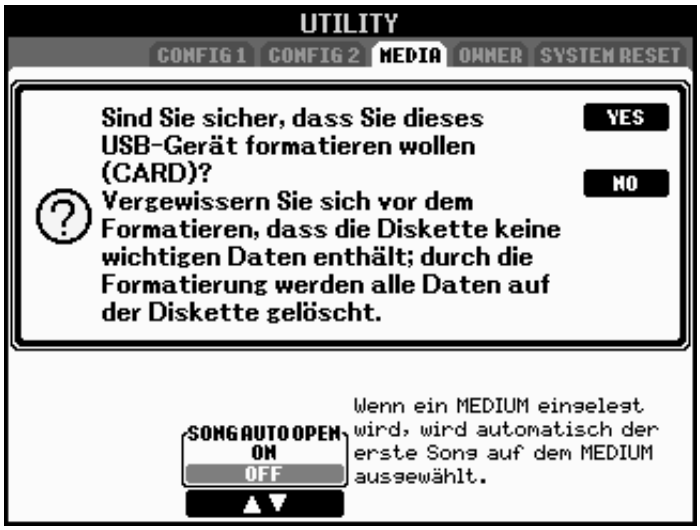
PROPERTY: Informationen über das Laufwerk anzeigen

FORMAT: den Datenträger formatieren – alles löschen!



PROPERTY:

An USB1 hängt aktuell ein Floppy-Disk-Laufwerk mit insgesamt 1,39 MB Speicherplatz (ALL SIZE). Davon sind zur Zeit noch 163,5 KB frei (FREE AREA).



FORMAT

D´rum prüfe, wer sich ewig...nein, wer auf den Knopf FORMAT drücken will, der prüfe, ob die richtige SmartMedia-Karte im Instrument steckt – die Karte mit den alten Daten, die nicht mehr gebraucht werden?

Nach dem Formatieren ist nichts mehr zu holen – selbst ein Computer-Tool wie „Handy-Recovery“ findet auf der Karte kein einziges Datenkrümel mehr.

14.6 SYSTEM RESET: Alles „wie neu“

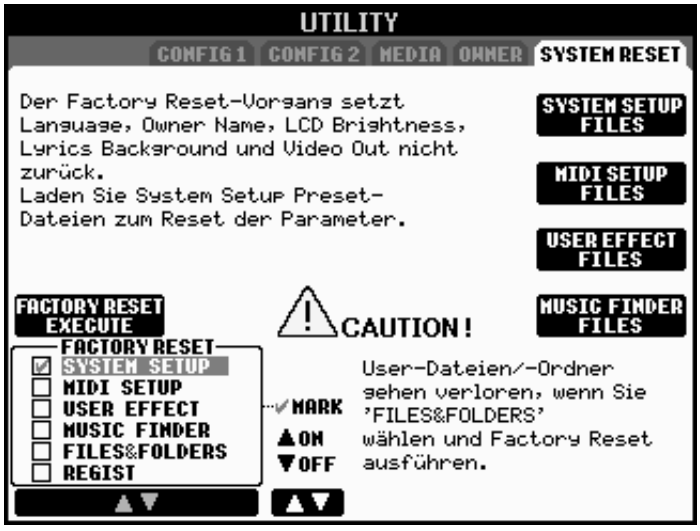
Auf der fünften Seite der Funktion UTILITY finden Sie den Eintrag SYSTEM RESET.

SYSTEM RESET dient dazu, verschiedene Parameter wieder auf die ursprünglichen Werkseinstellungen zurückzusetzen.

Bitte beachten Sie, dass dabei Ihre eigenen, bisher gemachten Einstellungen verloren gehen und wieder durch die Werks-Presets ersetzt werden.

Gehen Sie so vor, um SYSTEM RESET durchzuführen:

1. Drücken Sie den Schalter FUNCTION und rufen Sie das FUNCTION-Menu auf,
2. Wählen Sie UTILITY und
3. Blättern Sie mit TAB zur Seite SYSTEM RESET:



Mit den Schaltern „F, G, H und I“ öffnet sich jeweils ein Dialogfenster, um die entsprechenden System-Dateien zu laden oder zu kopieren.

Setzen Sie die Häkchen bei den Einstellungen, die Sie zurücksetzen möchten.

FILES&FOLDERS entfernt alle USER-Daten!

Wenn Sie den Schalter „D“ FACTORY RESET EXECUTE drücken, dann werden alle ausgewählten Einstellungen auf die ursprünglichen Werks-Presets zurückgesetzt.

Speichern Sie vorher zur Sicherheit Ihre persönlichen Einstellungen und Dateien!

15. IDC: Internet Direct Connection

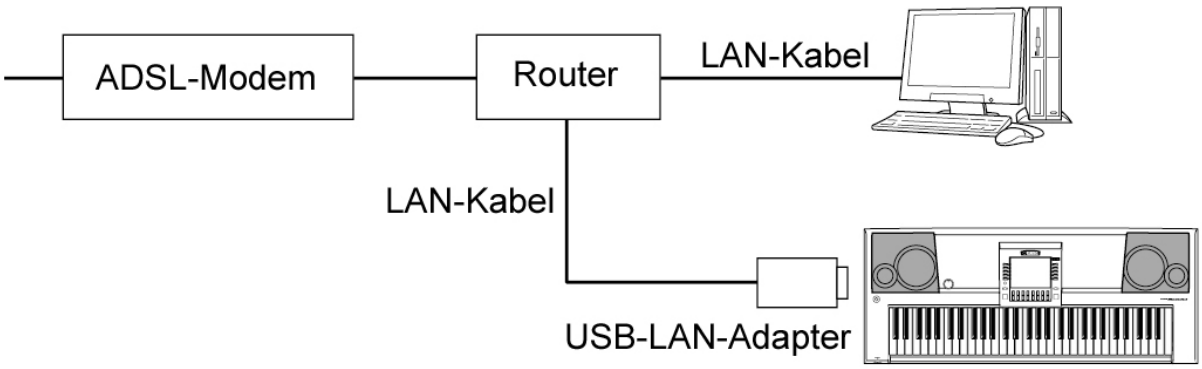
PSR-3000 und PSR-1500 sind – zusammen mit den neuen Clavinova-Modellen von Yamaha – die weltweit ersten Musikinstrumente mit IDC!

Was kann IDC?

Mit IDC können Sie auf bestimmte Webseiten zugreifen, und von diesen Webseiten Daten, wie etwa Songs oder andere Inhalte, direkt in Ihr Instrument laden. Der Download dieser Daten erfolgt üblicherweise gegen Gebühr. Die Bezahlung erfolgt durch die Belastung einer Kreditkarte. Damit Sie nicht „die Katze im Sack“ kaufen, können Sie die Songs vorher hören – und erst bei Gefallen den Handel abschließen.

Was ist für den Internetzugang notwendig?

Damit das Instrument auf diese Webseiten zugreifen kann, muss es Zugang zu einer bestehenden Internetverbindung (ADSL, Kabel oder Optisches Netzwerk) haben. Das Keyboard wird mit einem Netzwerkkabel an ein vorhandenes Netzwerk mit Internetzugang angeschlossen. Die Verbindung erfolgt über die USB-TO-DEVICE-Buchse. Ein USB-LAN-Adapter sorgt dafür, dass das Netzwerkkabel in die USB-TO-DEVICE-Buchse passt.



Der Router stellt dem Keyboard eine bestehende Verbindung zum Internet zur Verfügung. Der Verbindungsaufbau (Einwahl beim Provider mit entsprechender Abrechnung der Kosten) erfolgt vom Computer aus. Der Router kann entfallen, wenn das ADSL-Modem selbst als Router ausgelegt ist und mehrere „Zugänge“ anbietet.

Braucht man dazu immer einen Computer?

Wenn ein Netzwerk mit Internetzugang vorhanden ist, dann kann das Instrument direkt angeschlossen werden – und man braucht keinen Computer. Um aber ein Netzwerk einzurichten, oder den Zugang zum Internet herzustellen, ist ein Computer notwendig. Am Instrument selbst können keine Einstellungen, wie etwa die Eingabe einer Einwahlnummer, vorgenommen werden. Wenn Sie in den Webseiten nicht nur „herumstöbern“ wollen, sondern vielleicht auch Songs kaufen möchten, dann müssen Sie sich vorher registrieren. Die Registrierung erfolgt am Computer über das Internet – zur Eingabe Ihrer persönlichen Angaben, wie etwa der Nummer Ihrer Kreditkarte, ist das Musikinstrument ungeeignet.

Wie kann ich mich bei Yamaha registrieren?

Die Anmeldung erfolgt im Internet auf der Web-Seite

http://music.yamaha.com/registration

Halten Sie dazu die Produkt-Identifikationsnummer Ihres Instruments bereit. Die Produkt-ID und die Seriennummer finden Sie auch an der Unterseite des Instruments. Wenn Sie dann das erste Mal mit dem Instrument auf die spezielle Web-Seite zugreifen, dann wird Ihre Anmeldung automatisch erkannt – und der bargeldlose Einkaufsbummel kann beginnen.

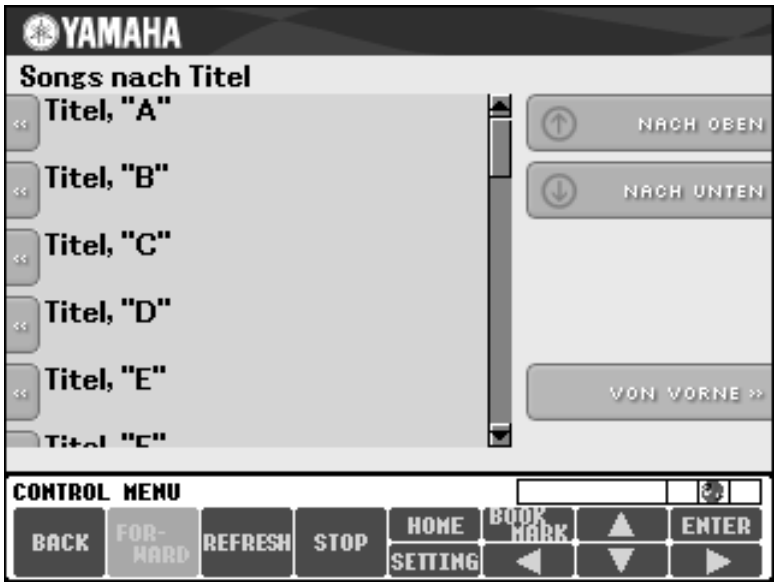
Wie sehen diese Webseiten aus?

Diese Abbildungen sind „Schnappschüsse“ vom Display des PSR-3000 beim Zugriff auf die Webseiten. Die echten Seiten sind natürlich in Farbe!

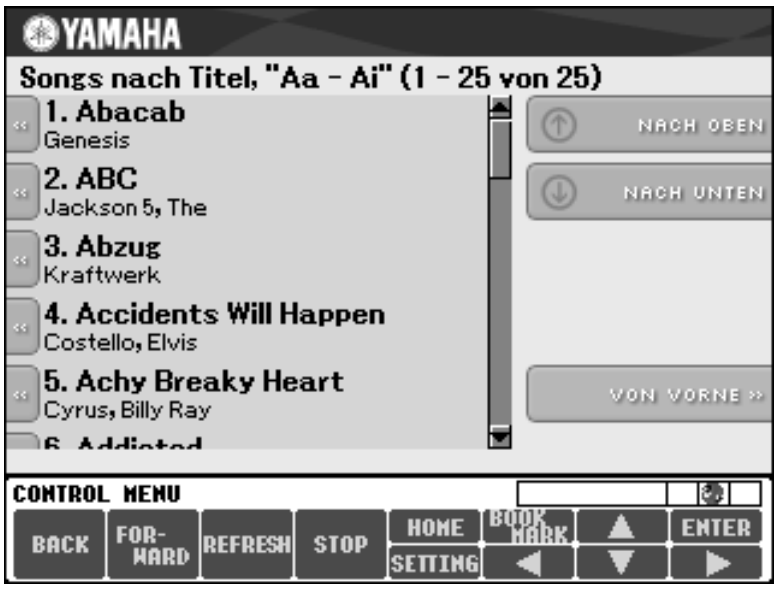
Die Startseite beginnt mit dem Menu. Mit den Tasten „1“ bis „8“ unterhalb des Displays navigieren Sie auf diesen Webseiten – oder Sie wählen mit „F“ bis „J“ direkt einen der Einträge aus.

„Stilrichtungen“ sind Styles für die Begleitautomatik. Es gibt verschiedene Suchkriterien, damit man schnell das Gewünschte findet.

Und immer liefert „J“ eine Hilfe-Seite, wenn etwas unklar sein sollte.



Das Angebot ist riesig! Hinter jedem Buchstaben finden Sie eine sehr lange Liste von Songs!



Hier sind die ersten Songs mit „A“ zu sehen – insgesamt stehen Tausende von Titeln zum Download bereit!

Stöbern Sie im Angebot!

Jeden Song können Sie vor dem Kauf anhören: das geht beim Internet-Einkauf mit dem Computer meist nicht!

Bequem: der Schalter „MEHR VON DIESEM INTERPRETEN“ macht die Suche einfach!

Der Preis ist auch zu sehen.

16. DMN: Digital Music Notebook

Was ist das?

„Digital Music Notebook“ ist der Name einer neuen Software, also eines Computerprogramms. Mit dem interaktiven DMN können Sie Musik anhören, üben, neue Musikstücke erlernen, Musik aufnehmen – und mehr! Das Programm ist auf der beigepackten CD-ROM zu finden – für WINDOWS. Legen Sie die CD-ROM in Ihren Computer ein, das Menu der CD-ROM startet automatisch. Wenn der Mauszeiger über DMN bewegt wird, erscheint dieses Bild:

Das Menu der CD-ROM bietet neben weiteren Optionen auch die Installation der DMN-Software an. Alternativ steht das Programm DMN auch im Internet auf der Web-Seite www.digitalmusicnotebook.com/ zum Download bereit.

Was kann DMN?

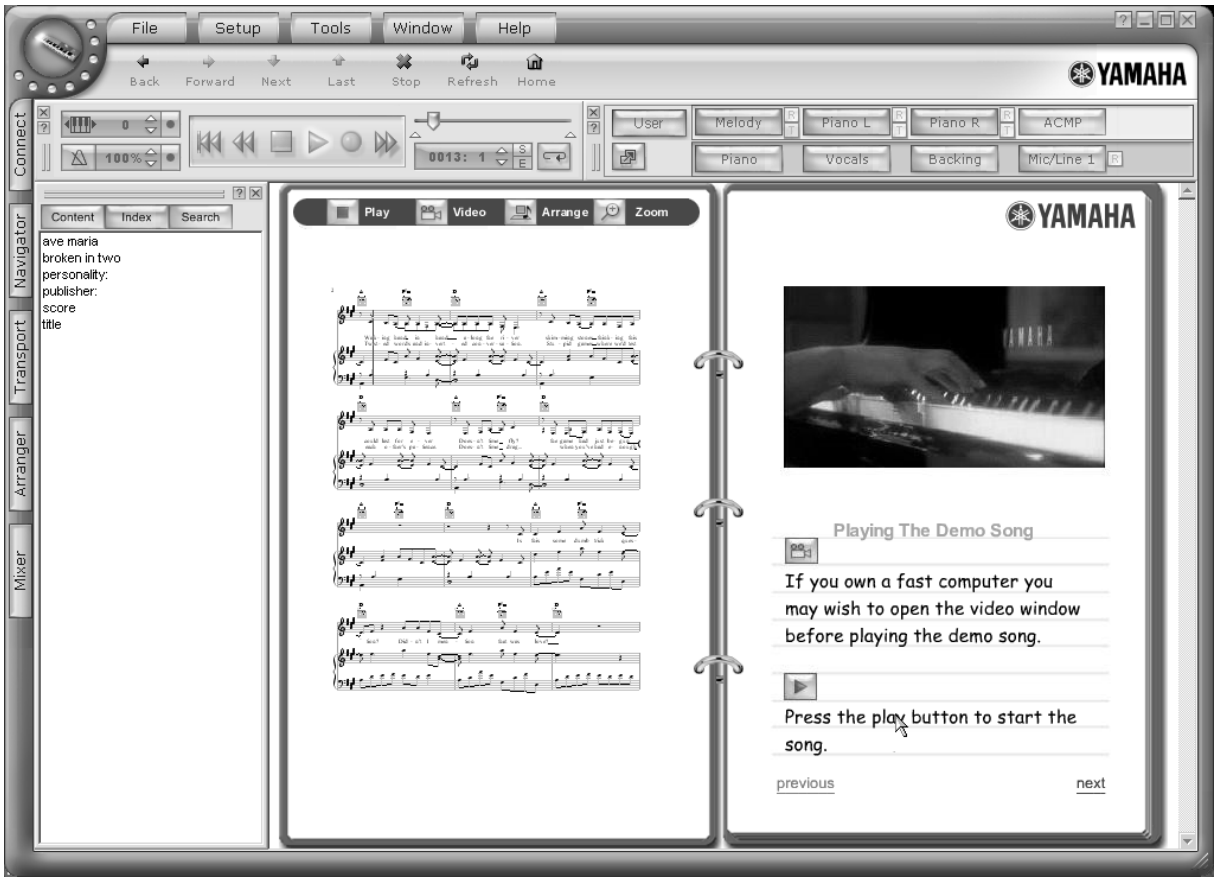
DMN ist eine Multimedia-Plattform, die viele Funktionen und Möglichkeiten vereint:

- DMN umfasst MIDI, Audio, Video, Abbildungen, Text, Computergrafik, Notendarstellung: alle diese verschiedenen Medien in einem einzigen Programm! DMN kann mit der internen Soundkarte des Computers laufen – oder Sie schließen gleich Ihr PSR-3000 oder PSR-1500 an: Kombinieren Sie DMN mit dem Keyboard, dem besseren Sound und all den weiteren Möglichkeiten, wie etwa den Styles, die die Soundkarte üblicherweise nicht bieten kann.
- Digital Music Notebook enthält einen „Player“, der die Noten anzeigen kann, während die Musik vorgespielt wird. Außerdem sehen Sie auf einer Klaviatur die anzuschlagenden Tasten, die den gespielten Noten entsprechen.

- Verschiedene „Guide-Modes“ helfen beim Erlernen neuer Titel.

So geht es leichter: hören, sehen und selber ausprobieren! Mit „Waiting“ wartet die Begleitung so lange, bis Sie die richtige Taste gespielt haben.

Wie sieht DMN aus?



Hier sehen Sie einen Screenshot der DMN-Demo: Video und Notendarstellung laufen synchron – und die Musik ist natürlich auch zu hören! Die einzelnen Spuren des Arrangements sind abschaltbar. Sie können sogar den eigenen Gesang aufnehmen: schließen Sie dazu ein Mikrophon an den Computer an!

Wo gibt es „digitale Noten“ für das digitale Notenbuch?

Die DMN-Software ist gleichzeitig ein Browser, also ein Programm, das Internet-Inhalte anzeigen kann. In Zusammenarbeit mit den größten Musikverlagen, der Hal Leonhard Corporation und der Firma Music Sales, bietet Yamaha auf der Web-Seite www.digitalmusicnotebook.com eine riesige Auswahl an Musikstücken an. Mit DMN suchen Sie sich die gewünschten Titel aus, und auch den Download erledigt das Programm. Die Musik im digitalen Musiknotenbuch ist übrigens auch schön anzusehen: die Notendarstellung stammt von der Firma Sibelius, einem der Spezialisten für Notengrafik auf dem Computer.

17. Glossar

AC Inlet	Anschluss der Stromversorgung (Wechselstrom)
ACMP	kurz für "accompaniment": Begleitung, Begleitautomatik
Adj, Adjust	kurz für "adjust": einstellen, justieren
After Touch	"after": nach, "touch": Berührung, Anschlag; Druck auf die Taste nach erfolgtem Anschlag
AI	kurz für "artificial intelligence": künstliche Intelligenz
All	alle, alles
All Size	Gesamtgrösse
AMOD	Amplituden-Modulation, Veränderung der Lautstärke
Amplitude	Amplitude, Lautstärke
Any Key	Beliebige Taste
Append	anfügen
Arabic	arabisch
Ascending	aufsteigend
Assembly	etwas (einen Style) aus einzelnen Spuren zusammensetzen
Assign	zuordnen
Assignable	belegbar, frei in der Zuordnung
Attack	Einschwingen, Einsetzen des Tones
Attenuator	Anpassung der Lautstärke
Auto	kurz für automatisch
Auto Fill In	automatisches Fill In
Aux In	kurz für "Auxiliary Input": Eingang zum Anschluss externer Signale
Back	zurück
Background	Hintergrund
Bagpipe	Dudelsack
Balance	Balance, Abgleich der Lautstärken mehrerer Parts
Ballroom	Tanzsaal; hier: Style-Kategorie der Standard-Tänze
Bar	Takt
Bassoon	Fagott
Beat	Schlag
Bell	Glocke
Brass	Messing; hier: Blechbläser
Break	Unterbrechung; hier: Fill In, das den musikalischen Fluss unterbricht
Brightness	Helligkeit, Brillanz des Klangs
Brush	Besen

Bypass	Umgehung; hier Umgehung des Effekts
Cancel	Abbruch
Caution	Vorsicht!
Cent	Masseinheit: 100 Cent entsprechen 1 Halbton
Chain	Kette, hier „Song-Kette“
Change	wechseln, Wechsel
Channel	Kanal, MIDI-Kanal
Channel Setting	Kanal-Einstellung
Choir	Chor
Chord	Akkord
Chord Fingering	Art und Weise, in der Akkorde gegriffen werden (Begleitautomatik)
Chord Match	"chord": Akkord, "match": anpassen; hier: Das Multi Pad wird dem Akkord angepasst
Chorus	Effekt-Typ, der den Klang durch Schwebungen und leichte Verstimmung anreichert
Clap	klatschen
Clarinet	Klarinette
Clear	löschen, reinigen
Clipboard	Zwischenablage
CMP	kurz für Kompressor
Color Note	farbige Notendarstellung
Compare	vergleichen; hier: Vergleich zwischen ursprünglichem und editiertem Klang
Compressor	Kompressor; verringert den Dynamikumfang; leise Signale werden angehoben, laute gedämpft
Config	kurz für Konfiguration; individuelle Einstellungen
Content	Inhalt
Control	Steuerung, Kontrolle
Converter	Konverter, Umwandler
Copy	kopieren
Cow Bell	Kuhglocke
Creator	Funktion zur kreativen Gestaltung eigener Daten, wie etwa Styles, Songs oder Sounds
Current	aktuell, gegenwärtig
Custom Voice	vom Anwender gestaltete Klangfarbe, im Gegensatz zu einer Preset-Klangfarbe
Cut	ausschneiden
Dance	Tanz; hier im Sinne von Techno, Hip Hop und Disco
Data Entry	Dateneingabe
Decay	Abklingen des Tones

Delay	Verzögerung
Delete	löschen
Demo	Demonstration, Vorführung
Depend On	abhängen von
Depth	Tiefe, Stärke (z.B. eines Effekts)
Descending	absteigend
Detect	erkennen, entdecken
Digital Recording	digitale Aufnahme
Direct Access	Direkter Zugriff
Disable	ausschalten, deaktivieren
Disk	Diskette
Disk In Use	Diskette in Betrieb
Display	Anzeige, Bildschirm
Distortion	Verzerrung
DMN	Kurz für: „Digital Music Notebook“, Digitales Notenbuch
Down	abwärts, nach unten, hinunter
Drum	Trommel, Schlagzeug
DSP	kurz für: Digitaler Signal Prozessor
Dynamics	Dynamik, hier: Stärke der Betonungen
Each	jede, jeder, jedes
Edit	editieren, bearbeiten
Effect	Effekt
EG	kurz für: „Envelope Generator": Hüllkurven Generator
Enable	einschalten, aktivieren
End	Ende
Ending	Abschlussphrase, Schlussfigur
Enhance	verstärken, intensivieren
Enter	Eingabe, eingeben
EQ	kurz für "Equalizer": Entzerrer, Regelung einzelner Frequenzanteile
Equal	gleich; hier: gleichschwebende Stimmung
Event	Ereignis; hier: einzelne MIDI-Information
Execute	ausführen, durchführen
Exit	Ausgang, verlassen
Expand	erweitern, ausweiten, expandieren
Factory Reset	"factory": Fabrik, "reset": zurücksetzen; hier: Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen
Fade In	einblenden
Fade Out	ausblenden

Fast	schnell
Favourite	bevorzugt, favorisiert
FD	kurz für "Floppy Disk": Diskette
FF	kurz für "Fast Forward": schneller Vorlauf, vorspulen
File	Datei
File Size	Dateigrösse
Fingered	gegriffen, mit mehreren Fingern gespielt
Fingering	Art und Weise, in der Akkorde gegriffen werden (Begleitautomatik)
First	erste, erster, erstes
Fixed	festgelegt, unveränderlich
Flash ROM	Nicht flüchtiger, beschreibbarer Speicher
Flat	flach, linear
Flute	Flöte
FMOD	kurz für Filtermodulation (Wah Wah-Effekt)
Folder	Ordner
Follow Lights	"Follow": folgen, "Lights": Lichter
Foot Pedal	Fuss-Pedal
Footage	Zugriegel, Stellung der Zugriegel
Free Area	"free": frei, "area": Bereich; hier: freier Speicherplatz
Freeze	einfrieren; hier: bestimmte Einstellungen beibehalten
Full	voll
Function	Funktion
Gain	hier: Lautstärke, Anpassung der Lautstärke
Gate	Türe, Tor; hier: Schwellenwert
Genre	Stilrichtung
Glide	Hawaii-Effekt
Grand Piano	Konzert-Flügel
Groove	rhythmische Feingliederung
Guide	Führung, geführtes Spielen
Guide Mode	Führungsmodus, Übungsmodus
Guitar	Gitarre
Hall	Nachhall-Effekt
Harmonic Content	"harmonic": harmonisch, "content": Inhalt, hier: Stärke der Filterresonanz
Harmony	automatische Mehrstimmigkeit der Melodiestimme (DUET, TRIO und andere)
Harp	Harfe
Harpsichord	Cembalo
HD	kurz für "Hard Disk": Festplatte, Massenspeicher

Headphone	Kopfhörer
Help	Hilfe; hier: Hilfetext
High	hoch, oben
Hold	halten, aushalten
IDC	Kurz für: „Internet Direct Connection“, direkter Zugang zum Internet
In	hinein
Initial Touch	"initial": anfänglich, "touch": Berührung; hier: Anschlagdynamik
Input	Eingabe
Insert	einfügen
Intro	Einleitung, Vorspiel
Key Signature	Tonart
Key Word	Schlüsselwort
Kick	Basstrommel, Fusstrommel
Kirnberger	historische Stimmung
Language	Sprache
Large	gross
Latin	lateinamerikanisch
LCD	kurz für "Liquid Cristal Display": Flüssigkristallanzeige
Lead	Führungsstimme
Left	links
Length	Länge
LFO	kurz für "Low Frequency Oscilator": Oszilator für langsame Schwingungen
Light	Licht
Limit	Grenze, Begrenzung, Grenzwert
Line Out	Ausgang, z.B. zum Anschluss externer Verstärker
Link	Verbindung, Verknüpfung
Location	Ort; hier: Zielort
Lock	sperren, abschliessen
Loop	Wiederholung, Schleife, wiederholen
Loop Return	Eingang zum Einschleifen externer Effektgeräte
Loop Send	Ausgang zum Einschleifen externer Effektgeräte
Low	niedrig, tief
Lower	untere, unterer, unteres
Lyrics	Liedtexte
M.O.C.	kurz für "Melody On Chord". Bezeichnung der Harmony-Funktion bei Yamaha-Orgeln (Electone)

Main	Haupt-, wie in Haupt-Seite, Haupt-Stadt
Major	Dur
March	Marsch
Mark	Markierung
Master	Meister, im Sinne von massgeblich bestimmend, umfassend, wichtig
Master Keyboard	Tastatur zur Steuerung externer Tonerzeuger
Master Tune	Gesamtstimmung
Master Volume	Gesamtlautstärke
Match	anpassen; hier: Das Multi Pad wird dem Akkord angepasst
Max	kurz für maximal
Medium	mittel(gross)
Mellow	mild; hier im Sinne von weich, gedämpft
Memory	Erinnerung; hier: Speicher, speichern
Metronome	Metronom
Mic	kurz für Mikrofon
Mid	kurz für mittel
MIDI	kurz für "Musical Instrument Digital Interface": Digitale Schnittstelle für Musikinstrumente
Min	kurz für minimal
Min, Minor	kurz für "minor": Moll
Misc.	kurz für "miscellaneous": verschiedene, diverse
Mixing Console	Mischpult
Mode	Modus
Mono	kurz für monophon, einstimmig
Music Finder	Repertoire-Verzeichnis mit Titelvorschlägen und Registrierungen für jeden Style
Mute	dämpfen, stumm schalten
Muted Trumpet	gestopfte Trompete
Never	niemals
New	neu
Next	nächste, nächster, nächstes
Noise	Geräusch
NTR	kurz für "Note Transposition Rule": Transponierungsregel der Begleitautomatik
NTSC	amerikanische Fernsehnorm
NTT	kurz für "Note Transposition Table": Transponierungstabelle der Begleitautomatik
Number	Nummer
Off	aus, ausgeschaltet

Offset	Verschiebung
On	an, eingeschaltet
One Touch Setting	Registrierung durch einen Knopdruck
Only	nur, ausschliesslich
Open	offen, öffnen
Organ	Orgel
Organ Flutes	Zugriegel-Orgel
OTS	kurz für "One Touch Setting": Registrierung durch einen Knopdruck
Out	aus, hinaus
Over	darüber, zu viel; hier Übersteuerungsanzeige des Mikrofoneingangs
Owner	Eigentümer
Pad	Flächenklang
Page	Seite
PAL	europäische (deutsche) Fernsehnorm
Pan Pot	Panorama- (links- rechts-) Einstellung
Panel	Bedienfeld
Part	Teil; hier: Spiel-Stimme (wie etwa RIGHT1) oder Spur eines Styles oder Songs
Paste	einkleben, einfügen
Path	Pfad
Phones	Kopfhörer
Phrase Mark	Markierung eines Songabschnitts
Picture	Bild
Pipe	Pfeife; hier: Pfeifenorgel
Pitch Bend	Tonhöhenbeugung
PMOD	kurz für "Pitch Modulation": Vibrato
Poly	kurz für polyphon, mehrstimmig
Portamento	gleitender Übergang zwischen verschiedenen Tonhöhen
Power	Kraft, Energie; hier: Hauptschalter
Preset	voreingestellt
Programmable	programmierbar
Property	Eigentum; hier: Informationen zur Datei
Pure Major	reines Dur
Pure Minor	reines Moll
Quantize	quantisieren
Quick Start	Schnellstart
R&B	kurz für "rhythm and blues"

RAM	kurz für: "Random Access Memory", frei beschreib- und löschbarer Speicher
Random	Zufall, zufällig
Ratio	Grössenverhältnis zweier Werte
Real Time	Echtzeit
Rec	kurz für "record": Aufnahme, aufnehmen
Recall	erinnern, Erinnerung; hier: vorher gespeicherte Einstellung abrufen
Regist. Bank	kurz für "Registration Bank": Registrierungs-Bank
Registration	Registrierung
Release	ausklingen, verklingen
Remove	entfernen
Repeat	wiederholen, Wiederholung
Replace	ersetzen, austauschen
Reset	zurückstellen, zurücksetzen, initialisieren
Response	Stärke der Reaktion, Empfindlichkeit; hier: Anschlagempfindlichkeit der Tastatur
Return Level	Lautstärke des Signals, das vom Effekt zurück kommt
Reverb	Nachhall-Effekt
REW	kurz für "rewind": schnelles Zurückspulen
Right	rechts; hier in der Bedeutung "Part für die rechte Hand", wie RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3
Roll	Trommelwirbel
ROM	kurz für "Read Only Memory", Nicht löschbarer Festspeicher
Room	Raum; hier: sehr kurzer Nachhall
Root	Wurzel, Ursprung; hier: Grundton eines Akkords
Rotary Speaker	"rotary": rotierend, sich drehend, "speaker": Lautsprecher; hier: Effekt für Ogel-Sounds
Sample Songs	Beispiel-Songs
Save	abspeichern, speichern
Scale Tune	"Scale": Skala, Tonleiter, "Tune": Stimmung
Score	Notenschrift, Notation
Scratch	kratzen; hier: Sound-Effekt
Screen	Bildschirm, Anzeige
Screen Content	Inhalt des Bildschirms
Search	suchen
Section Set	"Section": Abschnitt, Teil, "Set": einstellen; hier: Vorwahl der Style-Sektion
Select	auswählen
Sequence	Sequenz, Abfolge
Set Up	Einstellungen

Setting	einstellen, Einstellung
SFX	kurz für "Sound Effects", wie etwa Donnergrollen, Hubschrauber, Blubbern
Single	einzeln
Size	Grösse
Sleep	Schlaf, schlafen; hier: Ruhezustand der Festplatte
Sleep Time	Zeitspanne bis die Festplatte den Ruhezustand annimmt
Slow	langsam
Small	klein
Soft	weich, leise, gedämpft
Song	Lied, Musikstück, Titel
Sostenuto	Funktion des Fuss-Pedals zum Aushalten einzelner Töne
Sound	Klang, Klangfarbe
Sound Creator	Funktion zur kreativen Gestaltung neuer Klangfarben
Spatial	räumlich, dreidimensional
Speaker	Lautsprecher
Speed	Geschwindigkeit
Split Point	"Split": teilen, aufteilen, "point": Punkt; hier: Grenze eines Tatstaturabschnitts
Stage	Bühne; hier: Nachhall-Effekt mittlerer Länge
Steel	Stahl; hier: Gitarre mit Stahlsaiten, Westerngitarre
Step	Schritt
Step Rec	schrittweise Aufnahme
Sticks	Stöcke, Schlagzeugstöcke
Store	speichern, ablegen
Strength	Stärke, Tiefe
Strings	Streicher, Streicher-Ensemble
Strum	Anschlagen eines Akkordes im Stil einer Gitarre
Style	hier: Musikstil für die Begleitautomatik
Style Touch	Anschlagdynamik der Begleitautomatik
Sub	unter, im Sinne von untergeordnet, teilweise; hier: Einzelausgang
Subwoofer	Lautsprecher zur Wiedergabe tiefer Töne
Sustain	längeres Aushalten bzw. Ausklingen einer Voice
Switch	Schalter
Sync	kurz für "synchron": gleichzeitig
Sync Stop Window	Zeitfenster innerhalb dessen SYNC STOP aktiv bleibt
Synth	Synthesizer
Sysex	kurz für "System exclusive MIDI-Daten"
System Reset	Initialisierung der Systemeinstellungen

Talk	sprechen, Sprache; hier: Mikrophoneinstellung für gesprochene Ansagen
Tap	antippen; hier manuelles Einzählen des Tempos
Threshold	Schwelle, Schwellenwert
Thru	kurz für "through": durch, hindurch
Time	Zeit
Timpani	Kesselpauke
Top	oben, oberes Ende, Anfang; hier: Anfang des Songs
Touch	Berührung; hier: Anschlagdynamik
Touch Limit	Mindestwert der Anschlagstärke
Touch Sense	Empfindlichkeit der Anschlagdynamik
Transpose	Transponierung, transponieren
Trim	anpassen, regeln
Trombone	Posaune
Trumpet	Trompete
Tune, Tuning	Stimmung, stimmen (Tonhöhe)
Type	Typ
Up	auf, hinauf, aufwärts
Upper	obere, oberer, oberes
Upper Octave	hier: Oktavlage des oberen Abschnitts der Tastatur
USB	kurz für "universal serial bus"; Schnittstelle zum Computer
User	Anwender, Benutzer
Utility	Nützliches; hier: Funktionen, Einstellungen und Hilfsprogramme
Value	Wert
Velocity	Geschwindigkeit; hier: Stärke des Anschlags
Video Out	Videoausgang zum Anschluss eines externen Monitors
View	Ansicht, Darstellung
Vocal Harmony	Effekt zur Harmonisierung der Gesangsstimme
Voice	Stimme; hier Klangfarbe
Volume	Lautstärke
Werckmeister	historische Stimmung
Window	Fenster
World	Welt; hier: Weltmusik
XF	kurz für "eXtendet File Format"
XG	kurz für "eXtendet General MIDI"
X-Large	kurz für eXtra gross